The RPG is not enough.

平成12年3月1日発行第7巻第3号通巻51号

隔月刊

ゲーム批評



育ちすぎた巨人、

RPG

2000 3月号

定価 780YEN

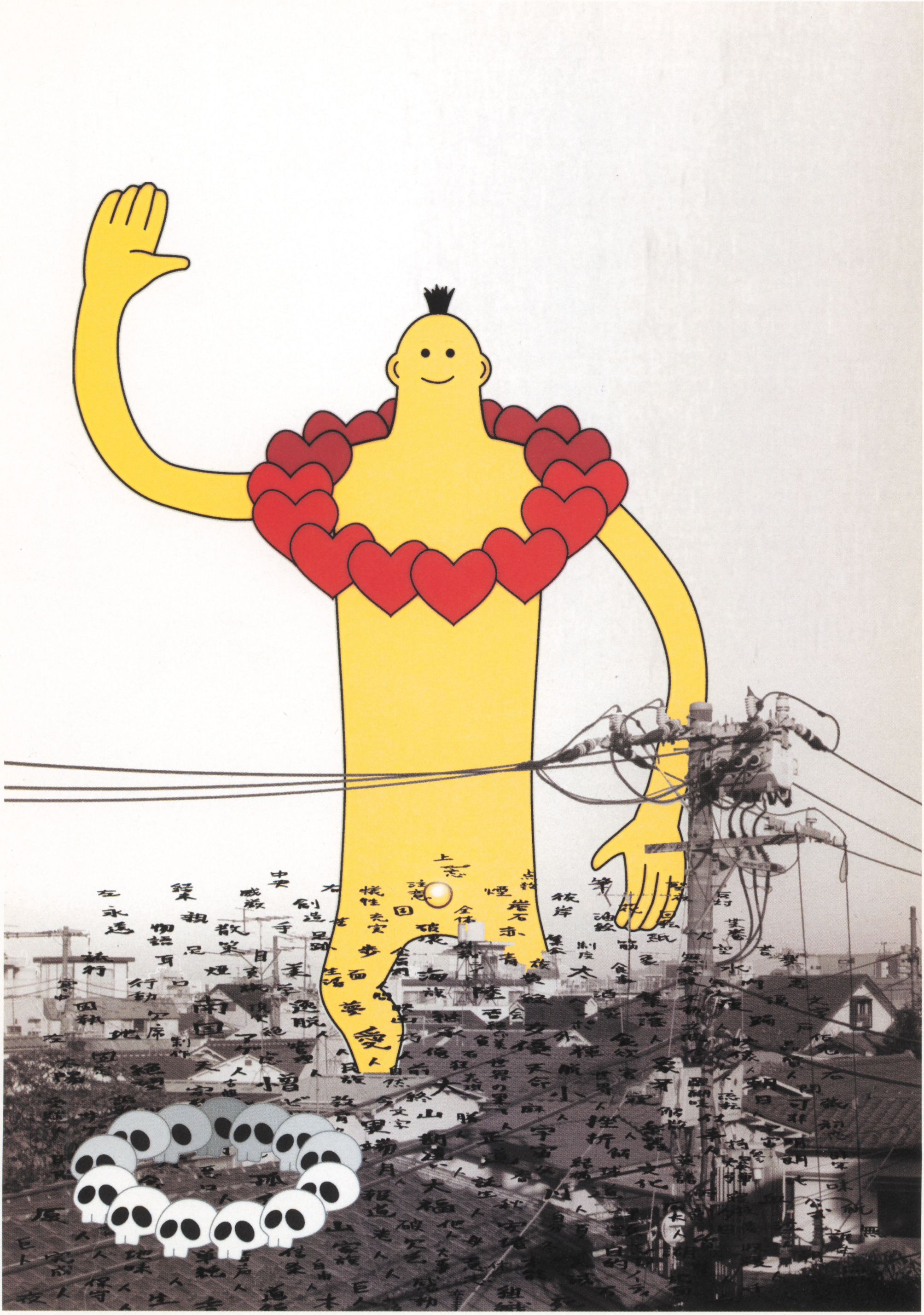
CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2000 3月号 March

1 特集

「カズマデラックス」は筆者多忙によりお休みさせていただきます。
「失われた伝説を求めて」は都合によりお休みさせていただきます。

Illustration/ kazutoshi Iida
ArtDirection/ STOL
CoverDesign/ STOL



イラストレーション：飯田和敏

CESA、中古ソフト問題の解決に向け一歩前進か？

'98年に行われた「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」。"撲滅"という言葉がユーザーに与えてしまったイメージの払拭を目指す。

昨年12月14日、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は、2000年3月までの間、「許諾による中古ソフト販売の正常化の確立」を目指し、積極的に活動すると発表した。具体的な内容としては、ゲーム雑誌等各種媒体での意見広告や、東京ゲームショウでのシンポジウム、説明会など。

中古ソフト問題解決の一歩として

CESAは、これまで社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）、社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（JPSA）と共に、「中古ゲームソフトの流通はメーカーの許諾が必要」という考えのもと、中古ソフト問題の解決に向けて取り組んできた。

現在、中古ソフト問題は、司法の場に持ち込まれているが、判決が東京・大阪両地裁で分かれ、どちらも上告されるなど、まだまだ解決にはほど遠い。

こういった状況の中、CESAは、今回、彼らが一貫して主張してきた「無許諾の中古ソフト売買の違法性」「ゲームソフトは映画の著作物であり、頒布権を有する」の2点においては、先の大阪地裁の判決においてその主張が認められたこともあり、社会的に十分周知され、その目的をほぼ達成したと認識。新たな目標を「許諾による中古ソフト販売の正常化の確立」として、主活動を移行する。

また、CESAは'98年1月、無許諾の中古ソフト売買の廃止を求めて「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を半年間にわたり実施、啓蒙活動を行ってきた。しかし"撲滅"という言葉が、中古ソフト売買の廃止を求めるものと捉えられ、「もう中古ソフトで遊べない」など、ユーザーの不安感をあおってしまった経緯がある。CESAは、今回のキャンペーンで、無許諾の中古ソフト販売が持つ問題点を正しく認知してもらえるよう目指す考えだ。

エニックスが許諾する中古ソフト販売開始

このCESAの新たな活動にあわせてか、12月18日より、エニックスが許諾する中古ソフト販売が始まった。対象ソフトは3月18日発売の『ミスティックアーク まぼろし劇場』（PS）。発売から9ヶ月経過したソフトであり、許諾料として希望小売価格の7％を支払うのが条件だ。許諾を得たものである証明として、エニックスは、ソフトに貼付するラベルを用意し、店舗が購入する仕組み。今後対象となるタイトルには『バストアムーブ2』『せがれいじり』等。

（編集部：山内）

セガ・エンタープライゼス分社化！ PS2参入の可能性はあるのか？

昨年十月、セガは開発部門の分社化を含む一連の施策を発表した。ネットワーク化の波が押し寄せる昨今、経営のスリム化と現場への権限委譲は何をもたらすのか。

セガ分社化に高い評価

迷走を続けていたセガ・エンタープライゼスは、いよいよ昨年十月に家庭用ゲーム機「ドリームキャスト（ＤＣ）」に関連する事業部門を分社化した。新会社では、主に「ＤＣ」のネットワーク関連ビジネスに照準を合わせながら事業の拡大を目指すという。

やみくもな規模拡大路線からの脱却と、商品（サービス）重視への転換は評価に値する措置。株式市場が好意的な反応を示したのもうなずける。まずは、強いセガの復活を祈念したい。

ただ、不思議な点もある。第一点は、発表資料にある分社化の狙いである。セガは、一連の施策を「有力なパートナーとのアライアンス」「事業の中立性確保」「事業拡大に向けた投資資金の確保」と挙げている。

このうち、パートナーとのアライアンスと資金調達についてはなんとなく理解できる。機動力を活かし、有力企業との提携や連携を惜しまず事業を前進させる必要があるほか、資金調達については後々の株式公開を視野に入れたものと推測できるからだ。



分社化の説明を行うセガ入交社長（左）とCSK大川会長（右）。

しかし「事業の中立性確保」だけは少しひっかかる。ハード事業を展開するならば、ソフトメーカーを公平に扱う必要があり、確かに公平性が求められる。とはいっても、そうした公平性の確保はこれまでのセガだって行ってきたことだ。いまさら分社化に際し高らかに唱える必然性があったのだろうか。

マルチプラットホーム展開の素地が整った？

そこで導かれるのが、一部で噂される同社のマルチプラットホーム展開説である。

本体も関わるドリームキャスト自体の製造・販売はともかく、公平性が確保された別会社なら、「プレイステーション2」や「ニンテンドウ64」、はては「ドルフィン」などにソフトを供給しても問題は無いはず、というわけである。

すでにセガは、他社の携帯ゲーム機「ゲームボーイ」へのソフト供給も決定している。昨年設立された「ＤＣ」用のネットワーク事業会社、しかも公平性が確保され

ている同社なら他社のライセンシーとなり、他社のハード向けソフトを提供する資格がありそうだ。

実は以前、こうした考えをセガの関係者からも聞いたことがある。発言者がセガの意思決定権を持たない一開発者であったこと、セガの上層部で議論されたという確証がないことを差し引くと、当然のことながら分社化がマルチプラットホーム展開のためとは考えにくい。ただし、マルチ展開は以前にも増して環境的に前進したことは確かだろう。

セガ再生の早道ではあるが…

マルチ化によるメリットは、当のセガが最も享受できると見られる。セガには、国内でも屈指のソフト開発力がある。業務用への応用展開も可能だ。

これまでは、そんなソフト開発力を「セガサターン」や「DC」の普及のために費やしてきた。「セガサターン」の数百万台という販売台数を「PS」との比較において失敗と見るのは容易だが、事実上一社のソフトだけで数百万台のハードを売った実力は立派だ。

これほどの健闘は、コナミにもナムコにもできなかった。ソニーグループと任天堂をのぞけば、かの松下電器産業でさえ実現し得なかった偉業である。

そんな高度なソフト開発力を最も有効に活用できるのがマルチ展開である。目下のところ、その施策を自社のハード「DC」が阻む格好となっていた。



いよいよ本格稼働を始めたDCのネットゲームだが…。

それでは、仮にセガ（別会社、子会社を含む）が「PS2」にソフトを供給したらどうなるか。

恐らく、年間数本はミリオンタイトルが出現することになるだろう。採算を考えるとハードビジネスが重荷だが、ソフト事業では国内で任天堂と双璧になれる。それだけのノウハウがセガにはあるように思えるのだが…。

分社化のもう一つの可能性とは何か

セガの分社化と前後して次世代ゲーム機の全容がおぼろげながら見えてきた。そして、それらの次世代機にはネットワークという共通のキーワードがあることも判ってきた。次世代機は、もはや単なるゲーム機ではない。世界戦略を視野に入れた情報家電の要となる商品となりそうだ。

そこで注目されるのは、当然のことながらネットワーク、特にインターネットの活用である。分社化されたセガの関連会社も、このネットワークを主眼に置いている。携帯電話までもがネットワークの端末となる中で、ネットワークサービスへの期待度は高まる一方。ネットを制するものが次代を制するともいえそうな状況だ。

今後は、次世代機を含め多くの情報端末がネットワークを介したサービスの受け皿となる。「PS2」も、おのずとそうした宿命に向かっているのだろう。

となれば、新会社にもネットワークを介し（DCに限定せず）広くソフト（サービス）を提供する環境が自動的に整うことになる。

以前から、家庭用のゲーム業界には「商売はソフトで…」という傾向が強かった。ハードは、そのためのインフラという位置付けだったように思う。また、パソコンで「PS」をプレーする変換ソフトが米国でにわかに普及するなど、ハード間の垣根も揺らぎはじめた。

すべてを囲い込む時代が終焉を迎えつつあるとすれば、セガの分社化は絶妙なタイミングだ。新会社は、プラットホームやネットワークの壁を越えた自由なエンターテインメントビジネスの開拓ができるポジションにある。そのポジションを活かさない手はない。

（青山博美）

検証、ゲーム業界2000年問題…1999年の整理と2000年の展望

5年先が予想できないゲーム業界。水面下では大きな地殻変動が続いている。次世代機の登場でマグマとなって噴き出すのか。昨年の流れを元に2000年を予測する。

下準備に奔走した'99年ゲーム業界

'99年のゲーム業界は、全体からすると下準備のうちに終わったという印象だ。「PS2」や「ドルフィン」といった次世代ハード、携帯電話を巻き込む携帯ゲーム機ビジネスに話題が集中し、その将来展望が注目の的だった。

同時に、携帯電話の定着で、若者の消費支出に占める通話料（基本料を含む）の比率が上昇。音楽ソフト、ゲームソフトの購入、カラオケを含むレジャー支出に大きな打撃を与えた。

事実、家計調査統計などによれば、家計に占める通信費の割合はこの10年で1・5倍以上となっている。20年以上にわたってほぼ一定額で推移してきた通信費が、最近の10年は年々急伸している。その背景にあるのがインターネットと携帯電話の普及である。ところが、若者の「おこづかい」はこれと連動せず、ほぼ一定の推移を続けている。

こうした流れを受け、エンターテインメント市場は一極集中という傾向を強めた。支出の節約を迫られた結果、当然衝動買いは減る。結局、狙いを定めた「この一本」に需要が集中した、ということなのだろうか。音楽ソフトも含め、歴史的な大ヒットが出た。半面で、中ヒットが減少し業界全体は険しい壁に直面した。業界団体の統計がどのような数字になるのか興味深いところだが、実態からすると市場は縮小したように思える。

中小メーカーの経営危機と水面下で進む業界再編

そこで浮上するのが業界再編の動きである。'99年後半には、タイトーやシグマ、スクウェアといった業界大手も含め、合併や買収の噂が囁かれた。一方には、M&Aによるアミューズメント事業の強化を表明する遊技関連企業も出現。ゲーム大手の買収劇が現実化しうる環境は醸成された。



携帯電話はゲーム業界をも巻き込み進化を続けている。

実際、そんな買収劇の一部は交渉ベースに乗っているといわれている。今年以降、ゲームソフトメーカーの大型合併、買収もありそうだ。と同時に、ふるい落とされた弱者の経営悪化も深刻だ。

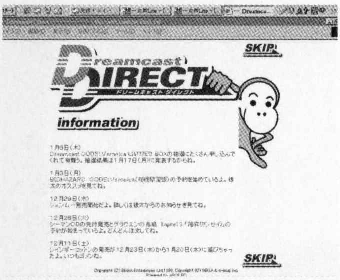
中小メーカーの中には、現在も危機的状況にある企業が少なくない。ただでさえ、担保と呼べそうな資産をもたないソフトメーカー

のこと。金融機関の心一つで経営破綻した例はこれまでも見られた。
こうした状況は、今後ますますドライブがかかってゆく。強いメーカーはますます強く、弱いところは開発投資を渋ることでジリ貧となり「勝ち組」と「負け組」に二極化することだろう。すでにその片鱗は見え始めている。

いよいよ登場する次世代ハードの影響

そんな状況下で、今年はいよいよ待望の次世代ハードが登場する。待望の『ドラクエⅦ』も、一悶着の末に登場するのだろう。
しかも、各社の次世代ハードの目指すところは単なるゲーム機ではない。「ウィンテル（マイクロソフト＋インテル）」を含め、一様に世界の情報家電市場をターゲットとしている。このビジネスモデルでは、ゲームは一つのキラーコンテンツ分野と位置付けられる。換言すれば、ソニーや松下は、世界に誇る日本のゲームを最大のセールスポイントに情報家電の席巻を目指す、ということである。

これに対し、ただでさえ厳しいゲームソフトメーカーの新ハードに対する取り組みは見えにくい。
例えば、前出の『ドラクエⅦ』は次世代ハード向けではない。それはともかく、この種の大作は今後も当分の間次世代ハード向けには投入されにくいと推測できる。上位互換が確保される「PS」シリーズの場合、現行機向けにソフトを提供すれば次世代機でもプレイができる。しかし、その逆は不可能だからだ。ハードが普及していない段階で大作を投入するには、ハードメーカーからのそれなりの援助が必要となる。
次世代機の発売当初は、ソフトメーカーに対しハードメーカーがどれぐらいの開発支援を行うかにかかっている。その点で、「PS」事業を限界まで引き伸ばし、豊かなキャッシュフローを次世代機に投下できるソニーは有利だ。



ネット流通はともかく、ネット販売の試みは各社ですでに始まっている（写真はDCダイレクト）。

ネットワークによる流通革命は何をもたらすか

同時に、ネットワークを重視する次世代機はソフト流通にも大きな影響を及ぼす。以前から予見されていたソフトのダウンロード販売が、次世代機の登場でさらに現実味を増すためである。
当然のことながら、ダウンロード販売にはメリットが多い。工場で製造しトラックで店舗まで配送するという物流の一切と在庫が省けるばかりか、売り切れなどによる機会損失もない。これなら価格も下げられる。デメリットといえばパッケージがなくなることぐらいだ。
合わせて、懸案の中古問題が自動的に解決する。中古は、パッケージで提供してはじめて成り立つ。ダウンロードされたデジタルデータには、中古や新品という概念がはじめからない。長期化の様相を見せる中古問題だが、将来的には重要性が薄れそうだ。
ただし、この種の施策はタイミングが重要。次世代機の投入当初はゲームショップをはじめとする既存流通にも頼らねばならない。ネットで送れないハードは今後も物流に依存することになるばかりか、当初はむしろメーカーと流通が一体になってソフト拡販に努めない限り大きな普及は見込めない。そういった意味では、激動期を前にソフトショップの出方がもっと注目されていい。
メーカーと流通は、必ずしも協調関係にあるわけではない。一枚岩とはいいがたい流通だが、ゲーム市場発展のカギを握る一大勢力ではある。今年は、中古とは別の流通問題にも過熱の気配を感じざるを得ない。

PROFILE
青山博美（あおやま・ひろみ）
1965年生まれ。'90年、日本工業新聞入社。電機、電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業ウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

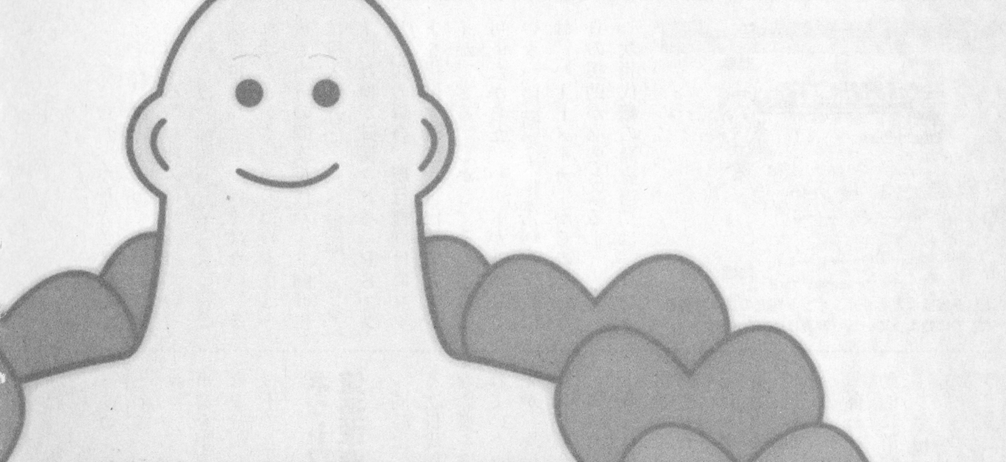
RPGが苦しんでいる。いや、ゲーム業界自体が苦しんでいる中で、特にRPGの辛さが目立つのかもしれない。

『ドラゴンクエストⅦ』『ファイナルファンタジーⅨ』『シェンムー』『ヴァルキリープロファイル』『グランツーリスモ2』……特に'99年の年末商戦は、大作ソフトの発売延期が目立った。特に『ドラクエⅦ』の発売延期の余波は大きく、市場にも大きな影響を与えてしまった。

この他にも『プレイステーション2』発売前のソフトの買い控え、ゲームソフトの乱作に伴う市場の飽和、そして不況による可処分所得の減少が、財布の紐を固くさせている。昨年の年末商戦は一様にショップの売り上げはダウンした。

とはいえ、すべてのゲームが売れないわけではない。『ポケットモンスター金・銀』は現在までに400万本の大ヒットを記録し、最終的に800万本に届くとの見通しもある。全国の小学生が800万人前後という統計からすれば、驚異的な数字だ。

かつての30万本ソフトが10本売れた時代が、300万本ソフトが1本しか売れない時代への移行。ギガヒット時代の中で、全体的にゲーム市場が縮小し、かつての100万、50万ソフトが、それぞれ50万、30万本



(表1)'99年11月・12月RPG発売リスト(コンシューマー)

発売日	タイトル名	メーカー	機種名	備考
11月2日	クロノ・トリガー	スクウェア	PS	RPG
11月3日	ラングリッサーミレニアム	メサイヤ	PS	S・RPG
11月11日	西遊記	コーエー	PS	S・RPG
11月18日	クロノ・クロス	スクウェア	PS	RPG
11月18日	PANDRA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス	PANDORA BOX	PS	RPG
11月18日	アランドラ2～魔進化の謎～	SCEI	PS	A・RPG
11月21日	ポケットモンスター金・銀	任天堂	GB	RPG
11月25日	魔剣X	アトラス	DC	A・RPG
11月25日	メダロットR	イマジニア	PS	RPG
11月25日	リングライズ	エポック社	PS	A・RPG
11月25日	グローランサー	アトラス	PS	RPG
12月2日	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	PS	RPG
12月2日	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	PS	S・RPG
12月2日	サンライズ英雄	サンライズインタラクティブ	DC	RPG
12月3日	それいけ!アンパンマン　不思議なにこにこアルバム	ピノチオ	GB	RPG
12月8日	カスタムロボ	任天堂	N64	A・RPG
12月16日	クーデルカ	サクノス/SNK	PS	RPG
12月16日	Neorude　刻まれた紋章	テクノソフト	PS	RPG
12月16日	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	PS	S・RPG
12月16日	央華封神～央華咲きし刻～	ESP/メディアワークス	DC	RPG
12月22日	ヴァルキリープロファイル	エニックス	PS	RPG
12月22日	スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	PS	RPG
12月23日	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～	スティング	DC	RPG
12月23日	Dの食卓2	ワープ	DC	A・RPG
12月24日	ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	ハドソン	N64	RPG
12月29日	シェンムー　一章　横須賀	セガ	DC	FREE
12月29日	ファーゼライ	SNK	NGP	S・RPG

レベルで頭打ちの状態となっている。その中で開発負荷の高いＲＰＧが、もっとも影響を受けているのだ。

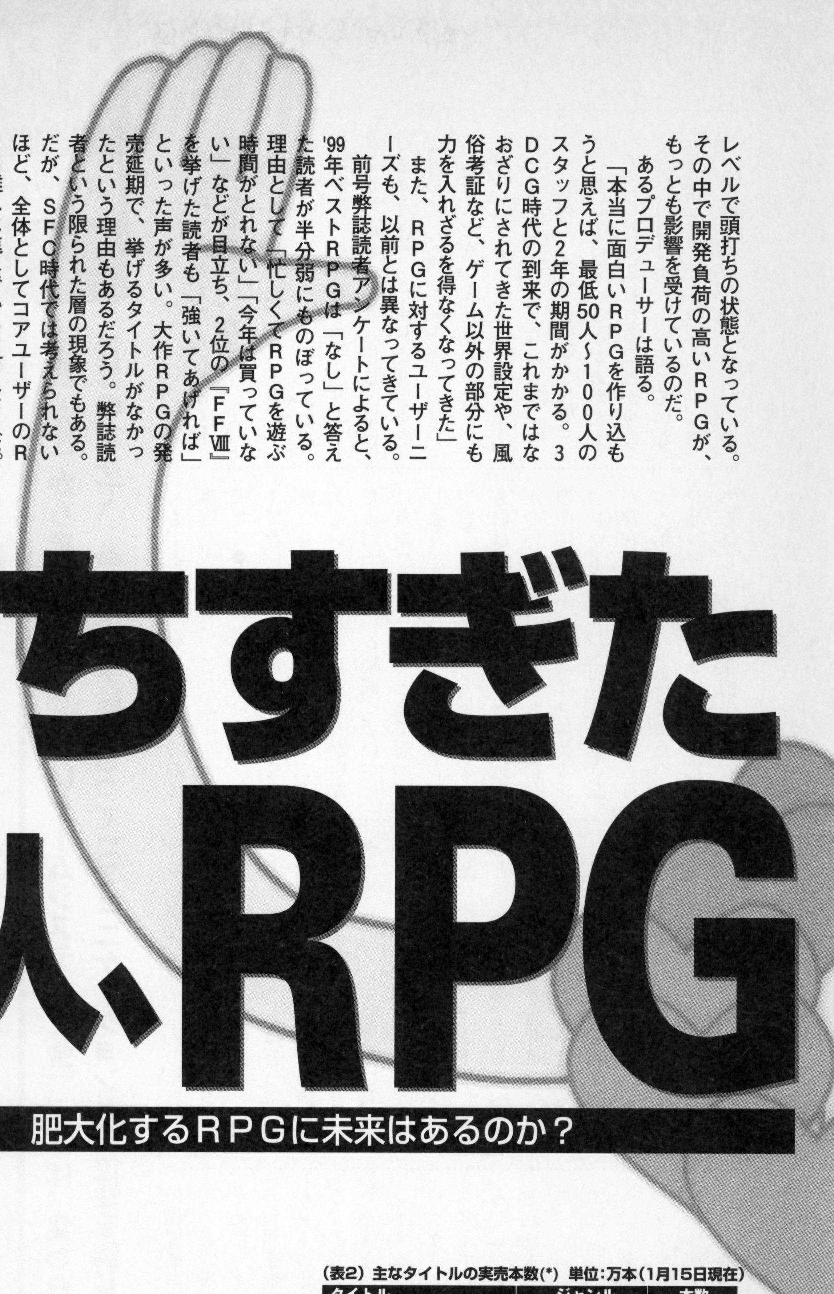
あるプロデューサーは語る。

「本当に面白いＲＰＧを作り込もうと思えば、最低50人〜１００人のスタッフと2年の期間がかかる。３ＤＣＧ時代の到来で、これまではなおざりにされてきた世界設定や、風俗考証など、ゲーム以外の部分にも力を入れざるを得なくなってきた」

また、ＲＰＧに対するユーザーニーズも、以前とは異なってきている。

前号弊誌読者アンケートによると、'99年ベストＲＰＧは「なし」と答えた読者が半分弱にものぼっている。理由として「忙しくてＲＰＧを遊ぶ時間がとれない」「今年は買っていない」などが目立ち、2位の『ＦＦⅧ』を挙げた読者も「強いてあげれば」といった声が多い。大作ＲＰＧの発売延期で、挙げるタイトルがなかったという理由もあるだろう。弊誌読者という限られた層の現象でもある。だが、ＳＦＣ時代では考えられないほど、全体としてコアユーザーのＲＰＧ離れは進んでいると言えそうだ。

ある意味で「育ちすぎた」ゲーム業界の中で、特に「育ちすぎた」ＲＰＧの現状。そこに未来はあるのだろうか。



育ちすぎた巨人、RPG

肥大化するＲＰＧに未来はあるのか？

(表3) 読者の'99年ベストRPG(30号読者アンケートから)

順位	タイトル	ポイント
1位	プレイしていない（該当作なし含む）	75
2位	ファイナルファンタジーⅧ	22
3位	俺の屍を越えてゆけ	16
4位	トルネコの大冒険２	10
5位	ポケットモンスター金・銀	6
5位	ワイルドアームズ２	6
―	その他	34

(表2) 主なタイトルの実売本数(*) 単位:万本(1月15日現在)

タイトル	ジャンル	本数
ポケットモンスター金・銀	RPG	530
グランツーリスモ２	RCG	160
ドンキーコング64	ACG	83
クロノ・クロス	RPG	65
ヴァルキリープロファイル	RPG	50
シェンムー　一章　横須賀	FREE	45
アークザラッドⅢ	RPG	35
レジェンド オブドラグーン	RPG	34
パラサイト・イヴ２	AVG	31
Ｄの食卓２	A・RPG	9

＊各ゲーム雑誌の公表データなどを元に編集部で作成

ポケットモンスター金・銀

高橋ピョン太　プレイ時間：『金』71時間43分／127匹
『銀』20時間22分／18匹
勿論継続中

だれよりもうまく遊びたい!! あこがれのガキ大将中枢をくすぐる『ポケットモンスター』

『赤』『緑』からまったく変わらないゲームシステム。『金』『銀』は、変わらないポケモン世界のなかで、あらゆる手段をもってコミュニケーションと優位性を講じていた。

『ポケモン』をしてない人とは友達になれない、かも。

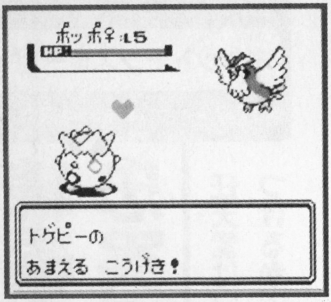
ゲーム業界には、〝ビッグタイトルはプレイしていないんだよね自慢症候群〟が存在する。クリエイターなんかがたくさん集まっているような席で、「オレさぁ、正直に言って、『ドラクエ』ってプレーしたことないんだよねぇ」とか、「あぁ、『FF』はやってないや、ごめん」というようなことを、タイトルがビッグであればあるほど、プレイしていないことがあたかも自慢のごとく語られることが少なくない。なぜか、このやっていない自慢も、それらのタイトルに関しては許せる、というか自分自身にも、そういう気持ちがあるのは事実だ。しかし、こと『ポケットモンスター』に関していうと、やってないんだよね自慢については腹立たしさを感じる。「いやー、『ポケモン』はプレイしたことないんだよね」と聞いた瞬間、こいつとは友達になれない、とまで思ってしまう。というか、高橋の親友に『ポケモン』をプレイしていないものは、皆無だったことに最近気がついた……。いい年して、自分の中には、かなりコミュニケーションツールとしての『ポケモン』が存在しているようだ。今年もらった年賀状にも〝『金』でまだバッジ3つです〟というような報告もちらほらあった。実情をしらないうちの親は、勝手に人の年賀状を見て、おまえの友達はバッジ集めている人多いね、なんてこと言ったとか。そんなことはどうでもいいのだが、実際、ここまで流行っている『ポケモン』を、クリエイターとしてプレイせずにいられようか？

さてさて、『ポケットモンスター金・銀』だが、プレイをしてみると、シリーズが1から2へ、続編としてゲームを進化させてきた方法が、非常にたくみであることに気がつく。私は、素直に素晴らしいできだ、と感じた。『ポケモン』は4年という歳月をかけ、メーカー、ファン、そしてメディアまでもが、さまざまな方向へとその世界観を成長させてしまったゲームだ。確固たる世界観を持つがために、そう簡単に『ポケモン』の世界を崩すわけにはいかないのがメーカーとしての心情でもあろう。もちろんファンだって崩されたくはないはず。『金』『銀』をプレイするとわかるが、今回の作品は、ゲームの進化を、その世界観を変えずに見事にやってのけている。しかも、はまりこんだ人間であればあるほど遊べてしまうから、くやしいじゃないか。『赤』『緑』の時代からそうであったように、今回もまた非常にオーソドックスなロールプレイングゲームというゲームシステムを踏襲している。通常のクリエイターやメー

カーは、この形式化された世界を、続編という作品展開においては、ハデな演出で飾り付けたあげく、さらに膨大なシナリオによって、これをもってゲームの進化、2、3といって続編ですよ、と世に送り出すのが普通だ。ところが、『金』『銀』は、まったく変わらないゲームシステムを貫いている。形式化された世界観を持続させるということは、実はユーザーにとっては非常に重要なことである、と私は『金』『銀』から感じた。ロールプレイングというゲームシステム、ポケモンをゲットする、育てる、ロケット団と戦う、そしてクリア、ポケモン図鑑を完成させる……、これらはすべて『ポケモン』というゲームの世界観、つまり土俵であって、なんていうのかな、つまりこの土俵って、ひとつのハードみたいなものなので、こいつは変わらないわけ。ここが『ポケモン』クリエイターの恐ろしいところなんではないかな。クリエイターは、この土俵上で、プレイヤーどうしコミュニケーションさせるために、あらゆる手段をつくしている。そのコミュニケーションも、さまざまなデバイスを利用する。ケーブル、赤外線、口コミのネットワーク、ポケモンの新しい進化方法などなど、で、しかもこれもゲームを解くために必要なものとして提供しているわけでもなく、たんに他のプレイヤーとのコミュニケーションにおける優位性を持たせるためのアイテムとして存在させているところに、大きなポイントがある。仲間内の遊びのなかで、自分が一番ポケモンを集めたってことが自慢になるゲームを作っているわけだ。勘違いしないでほしいのだが、ポケモンを集めること、コンプリートすることが素晴らしいわけじゃーない。人よりたくさんポケモンを持っていることが、人に自慢できるフィールドとしてゲームを提供しているところがすごいのである。

実際に『ポケモン』というゲームを通して、コミュニケーションしたいから、このゲームをプレイするわけでもない。たとえ自分ひとりでプレイをしていたとしても、プレイヤーを満足させている気持ちは、自分は確実にポケモンを集めているぞ、的な仮想友達を上回っている気持ちの存在が必ずある。とにかく誰よりもうまく遊びたいぞ、というあこがれのガキ大将中枢というのがあって、それをものすごくうまく刺激するようなゲーム作りをしているのが『ポケモン』なのだ。世界で初めてあこがれのガキ大将中枢をダイレクトにくすぐったのが『ポケモン』クリエイターであろう。これは人間の本能に近いところにある中枢であるがため、だからこそ、システムをシンプルに作れば作るほど、多くの人を楽しませちゃう結果になる。事実、『ポケモン』が世界中で流行しはじめているのが何よりもの証拠であろう。人よりたくさんカブトムシの捕れる木を知っているだとか、珍しい切手を持っているだとか、よく釣れるポイントを知っているなんてことは、やっぱりどこでも自慢になる要素だったんだ。簡単に言ってるけど、こういう気持ちにさせることって、やっぱり子供のころガキ大将だった人じゃないとできないことなんだろうね。

くさい言い方だけど、デジタルに魂を入れやがったな、て感じ。あと3年は遊べるゲームかな。コミュニケーション手段が増えれば、さらにプラス2年は遊べるね。



電車でプレイすれば子供たちが必ず注目する。

PROFILE

高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）

東京下町の大工のせがれとして生まれる。親が期待する大工の跡取りの道を早々と裏切り、'80年からゲームデザイナーとして活動。のちに「ログイン」の編集者となり、編集長を務めた。現在、ネットワーク事業に従事する。

関連作品

ポケットモンスター赤・緑・青・ピカチュウ（RPG）

メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,900（赤・緑）¥3,000（青・ピカチュウ）／発売日：'96年2月27日（赤・緑）'96年10月10日（青）'98年9月12日（ピカチュウ）

GBの通信ケーブルの利用方法を対戦から交換へ広げた事は、クリエイター達を驚愕させた。

ポケットモンスター金・銀（RPG） メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,800／発売日：'99年11月21日

ポケットモンスター金・銀

赤尾晃一　プレイ時間：40時間

続編の法則にみごとなまでに忠実で、不幸すぎるゲーム

任天堂はいつまで『ポケモン』を作らせ続けるのか。「ポケモン頼み」にいつ見切りをつけるかで任天堂の器量がわかる。

『ポケットモンスター』はつくづく不幸なゲームである。

任天堂は今回、『金・銀』のCMで若い女性に「へぇー、ポケットモンスターってロールプレイングゲームなんだぁ」と語らせた。ゲームを遊んでもいないのに、アニメやグッズなどのメディアミックス展開によって、ピカチュウを筆頭にキャラクターの人気が爆発してしまった。

その結果、遊んでもいないのに遊んだ気になってしまう人が増殖している。逆にゲームのコアユーザーからは「ポケモンなんてだせーよな」と悪態をつかれてしまう。これはメジャー・タイトルにつきまとう悲劇なのかもしれないが。

キャラクター・ビジネスも果てしなく拡大している。いまや生活用品すべてをポケモンで染めることも不可能ではない。当初は「ポケモンの価値観を守る製品に限る」としてきたビジネス戦略も、骨抜きになってしまっている。『ポケモンフレンズ』（バンダイのキャンディ・トーイ）で新キャラ「ホーホー」を見て驚いた。設定上は一本足なのに、二本足のぬいぐるみではないか。もはや商品管理も行き届いていないに違いない。

任天堂もすっかり「困ったときのポケモン頼み」戦略に毒されている。『ポケモンスタジアム』『ピカチュウげんきでちゅう』『ポケモンスナップ』『〜〜大乱闘スマッシュブラザーズ』とポケモン関連ソフトが、N64の基盤を形成している（そのどれもにハズレがないのはすばらしいことだが）。そして、ポケモンに頼らない「ランドネットDD」は案にたがわず大苦戦を強いられているのだ。

任天堂は「ポケモンは今までとは全く質が違った斬新なゲーム」と位置づけている。だから、ゲームボーイアドバンスでも『ポケモンX』を投入してくるわけだろう。しかし、『ポケモン』は任天堂も今回認めたとおり、バリバリの保守本道に位置づけられるRPGである。キャラクターの育成という要素はRPGの古くからの重要なパーツだ。『プリンセスメーカー』『マリーのアトリエ』などを例に引くまでもなく、RPGのパーツを切り出してゲームにすることはけっして珍しいことではない。

モンスター交換という要素が、「つながる」という新たなゲームの地平を開くというのは過大評価にすぎるだろう。ポケモンのビジネス的成功と、任天堂が声高に叫ぶゲームの質的転換とを短絡するのは大間違いである。もちろん、フロック・ヒットだというつもりはない。完成まで何年もの時間的余裕を与えたのは任天堂の懐の深さだろう。だが、逆にいえば、「ポケモン頼み」にいつ終止符を打つかで任天堂の器量が改めて試されるといえる。

というのも、このまま田尻智が今後十数年間、『ポケモン』の続編に拘束されていくのはゲームの未来にとって大きな損失だと思うからだ。彼がどんなに斬新なゲームのアイディアを思いついたとしても、周囲がその実現をなかなか認めないだろう。「そんな暇があったら、早くポケモンの続編を作ってください」というのは必定である。幾多のヒットメーカーが苦しんできた苦難の道を田尻智も歩まなくてはいけないのだ。

さて、『金・銀』である。みごとなまでに続編の法則にのっとっている。基本的な枠組みをほとんど変えないで、新たな楽しみを追加したうえで、続編から初めて遊ぶユーザーに配慮して、難易度もおさえる。これが続編の基本的法則である。田尻智は律儀だから、それを丁寧に踏襲している。その結果、長く待たされた割には、前作とほとんど代わり映えがしないゲームになっている。

新たな楽しみは①ポケモンに性別を設けタマゴから育成できる、②時計機能とシンクロし時間帯や曜日によって出現するポケモンやイベントが異なる、③新たなタイプのポケモンが追加された、④色違いポケモンの出現数を増やした（出現率やゲットできる可能性も低くなっている）、⑤『ポケットピカチュウカラー』と連動できる――の五点に凝縮できるだろう。

もちろんそれはそれでどれも楽しいのだが「『金・銀』でポケモンは飛躍的に進化した」とまでは言えない。遊び方のバリエーションが広がったにすぎないのだ。

時間帯や曜日によるバリエーションは、遊び手に妙な強迫観念を植え付ける結果になりはしまいか。どうしても遊べない時間帯に見逃せないイベントがあるのではないか、と思ってしまうのが遊び手の悲しいサガである。その数が多いほど、遊び手が失望してしまう確率も高くなる。

色違いポケモンも「お宝性」を高めるための仕掛け方があざとすぎる感が否めない。もちろんゲットできたときの喜びは大きいが、惜しくも取り逃がした場合の落胆もまた大きい。『ポケットピカチュウカラー』でワットを送信してもらえる「どうぐ」もセコすぎる。

ポケモンの数が増えたのは『グランツーリスモ2』で車種が増え、『電車でGO!2』で路線数が増えたのと基本的には同じである。結果的には「質的転換」ではなく「量的拡大」という任天堂が唾棄してきた落とし穴にみごとにハマってしまっていると言えまいか。

この年末年始商戦で、ゲームボーイカラーを含めてほとんどのポケモン関連商品が市場で極度の品薄状態になったことも、任天堂ブランドへの信頼を大きく損なったと思う。台湾地震という不可抗力があったとはいえ、生産計画の立て方を致命的に誤ったとしか思えない。『Pokemon』がブレイクしたアメリカ市場に優先的に商品を回したのだとしたら、任天堂はサッサと本社をシアトルに移すべきだろう。

『ポケモン』で十数年は食いつなげると関係者が思っていたとしたら、手痛いシッペ返しを食らうのではないだろうか。『金・銀』では四十時間も心地よくヒマつぶしをさせてもらったし、少なからず感動もした。だけど何色になるか、いつ発売されるかは知らないけれど、次の続編はもう遊ばない。

最も「四十男がいつまでも『ポケモン』で遊んでいるな！」と言われれば、それまでなんだけど。



もはやゲームの範疇を超えた怪物、『ポケモン』。

PROFILE

赤尾晃一（あかお・こういち）

1958年生まれ。静岡大学情報学部助教授。ビジネスの視点からしかゲームを評価できないのが悲しい。http://www.akao.to

関連作品

ポケットピカチュウカラー　金・銀といっしょ！

メーカー：任天堂／価格：¥3,000／発売日：'99年11月21日

万歩計ゲームの第2弾。ユーザーが歩いた歩数に合わせてワットがたまる。このワットを『ポケモン金・銀』に送ると、歩数に応じていろいろな道具がもらえる仕組み。

ポケットモンスター金・銀（RPG）　メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,800／発売日：'99年11月21日

『ドラクエ騒動』を斬る!　　文：武田丸男

ドラゴンクエストはいったい誰のものか

『発売日』の突然の発表、1ヶ月後の『発売延期』、さらにHPでの書き込み。'99年末を駆けめぐった『ドラクエⅦ』をめぐる、ユーザー不在の騒動とは何だったのか？

突然の発売日決定と延期のおしらせ

考えてみれば、最初から奇妙な感じはしていた。

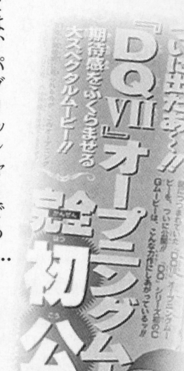
昨年の10月18日にエニックス福嶋社長が突然に行った『ドラクエⅦ／12月29日発売決定』の発表だ。

従来、テレビゲームの新作タイトル、発売日などの発表は、ゲーム誌を中心にメーカーの広報担当者や、制作プロデューサーのような立場にある人間が発表するのが通例なのだが、『ドラゴンクエストⅦ』の発売日決定の発表は、（ゲーム業界とはぜんぜん関係のない）東京証券取引所で社長みずから行うという、ちょっと変わったスタイルを取っていた（それはそれで構わないことではあるが…）。

当初『日本で一番有名なゲームタイトル』『日本で一番幅広いファン層を持つゲーム』が、ゲーム市場がもっとも活気づく年末に発売されることに対し、業界内からは否定的な、非難めいた意見を中心に様々な意見が取り交わされた。しかしながら、それを止める権利などは、パブリッシャーであるエニックス社以外にあるはずもなく、その他のパブリッシャー、ソフトメーカーは、突然に、遅れて現れた『恐怖の大王』に大騒ぎし、自社タイトルの発売／販売政策を、何とか有利なもの（＝ほとんど不可能なことだが、『波をかぶらない』『影響を受けにくい』もの）に変えるべく、緊急対策会議に大わらわとなっていた。

また、販売店、流通関係者ももちろん、この『事態』をどう受け止めるべきか？ に頭を痛めていた（もちろん、昨年年明けにSCEIから『'99年発売』を予告するテレビコマーシャルが流されていたことは、ほとんどの業界関係者が記憶してはいたが…）。

しかしながら、ソフト会社の販売担当者にとっては、'99年の『恐怖の大王』が年末に急襲してきたとはいえ、やはり『ゲーム業界の最繁忙期／需要期』を逃すことは得策ではなく、『販売予測の下方修正』を余儀なくされながらも、各社各様に（天に見放された己の不運を嘆きながら）営業活動に邁進したのであった。



業界関係者がいやいやながらも事態を飲み込み、理解／認識をすることができた『発売日決定発表』から約1ヶ月後のこと、『発売日延期の広報』が、今度も突然に行われた。

「より一層のクオリティーアップを実現するため発売を延期～」というゲームメーカーの『発売遅延の定番広報』がその発表内容であり、すべてのマスコミ、およびテレビゲーム関連メディアも、それを（盲目的に）記事にした。

冗談ではない！

並み（またはAクラス）のタイトルではない、『あのドラクエの最新作』なのである！

'97年初頭（＝3年前！）に発表された、日本テレビゲーム市場の

最高峰に位置する『ドラゴンクエストの最新作』なのである！

『10月18日』の発表の際、どのような開発状況にあったのか？『10月18日』の発表から1ヶ月で何がどう変わったのか？

上場企業は、一般投資家から市場での株式売買を通して経営資金を調達しているため、自社の財務／経営内容を天下に公表する義務がある。

エニックスは'82年に設立後、『ドラクエ』シリーズなどで急成長し、'91年に株式の店頭公開を果たした。その後、昨年8月に「二部上場」を通り越して、一気に「東証一部上場企業」入りを果たした、経済誌からも賞賛される日本有数の『超優良企業』である。

確かに一般のマスコミにとっては「ゲームの発売日が遅れることになった」程度のことかもしれない。しかし、テレビゲーム業界にとっては「それではすまない」ことなのだ。

さらに、昨年12月に入り『ドラクエ』の作者＝堀井雄二氏みずからが作るＨＰに奇妙な内容の文章が書き込まれた。

「週刊少年ジャンプ２０００年1号〜3・4合併号掲載のドラクエⅦの記事に関して、エニックス広報の情報公開政策に強い怒りと不信感を持ったこと」「緊張が途切れ、気力が回復するまで時間がかかること」などが堀井氏みずからの言葉として書かれ、「ドラクエⅦの発売」はいつになるのかわからなくなった、という意味の言葉でしめくくられていたのである。

ＨＰでは「その後の経過報告」と称して、発売時期を「近い将来」としている。

しかし、この件を含めて『発売日の決定〜延期（＝ドタバタ）』に関し、私の知る限りエニックスは11月中旬以降、沈黙したままだ。

テレビゲーム・ソフトは、それを販売する企業の商品で、その商品を市場に送り出すことによって企業が収益を上げることは、資本主義社会における、当たり前の常識である。

『ドラクエ』はエニックスのものであり、故に、その開発／販売政策が同社にあることも当然のことである。

しかしながら、後年、日本のテレビゲーム史が振り返られる際には、間違いなく『金字塔』のひとつに数えられる超有力タイトル＝『ドラゴンクエスト』は、一企業の『私物』を通り越しているはずだ。

長引く不況は、テレビゲーム業界にも大きく影を落としている。

市場が一番に動き、活気づくタイミングが12月であることは、ファミコン当時（＝『ドラクエ』シリーズのスタート時期）からの常識である。同社の福嶋社長は「社団法人ＣＥＳＡ副会長」でもある。業界の要職に在りながらマーケットを混乱させた『罪』は大きいのではないだろうか？

『ドラクエ』は業界の『宝』である。否、今日においては、テレビゲーム業界を通り越し、『〜Ⅶ』は販売本数５００万本を超える国民的ソフトになるのかも知れない。

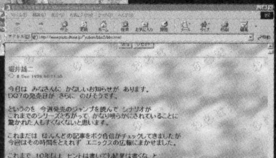
この原稿を書いている'99年12月末日において、『ドラクエⅦ』の発売予定日は『今冬』のままである。次にエニックスが口を開くのはいつになるのだろうか？

『ドラクエⅦ』ＨＰ騒動

12月8日の早朝に堀井雄二氏のホームページ上で、週刊少年ジャンプの『ドラクエⅦ』記事掲載内容に関して情報が公開されすぎていることに対して、エニックスの広報体制に不信感を抱いた堀井氏が、制作の一時中止などを宣言した。そのため業界は一時震撼したが、その後引き続いて堀井氏から経過報告があり、制作再開の宣言がなされたため、騒動は沈静化した。



問題となった週刊少年ジャンプ2000年1号のDQ情報ページ。



堀井雄二氏のHP内の経過報告。http://www.pluto.dti.ne.jp/~yubon/bbs2/bbs.html

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

レジェンド オブ ドラグーン

多根清史　プレイ時間：40時間

直球勝負の大作RPGがFF、ドラクエに次ぐ「プレミアムシート」を獲得する難しさ

話題となった超ド級CGの数々も、ゲームバランスの粗さゆえにベールに包まれたまま終わるのではないか。

　今のゲーム業界の風景は「『ドラクエ』と『FF』の間で余った時間」を分け合い、糊口を凌ぐ飢餓地帯である。この二本はプレミアムシートで、たいていのゲーム好きの年間予定表には赤丸チェック済みだ。二大作に続き『バイオ』や『GT』が予約席を埋めた現状では、新規の大作が生き残れる余地は、さらに狭くなっている。

　『レジェンド オブ ドラグーン』（以下、LOD）が世に出たのは、要するに『クロノ・クロス』や『デュープリズム』といった、スクウエアの佳作RPGさえも大苦戦を強いられる時代である。シニカルに言えば、PR費をふんだんに使えるSCEIの作品だけに、数万本は必ず売れる。だが、それ以上のブレイクを果たすには、独自のプラスαを持たねばならない。デカいだけなら「メンド臭い」とソデにされる、世知辛い逆風が吹いている。

　『LOD』の世界観は、オーソドックスな「魔法と竜」のファンタジーだ。人間が「有翼人」と激しく争った、伝説の戦いから一万年後。第二の故郷を焼かれ、幼なじみのシェーラをさらわれた青年ダートは、ドラゴンと人間が融合した戦士「ドラグーン」に変身する力を得て、「神聖皇帝」の復活を目論む敵国、そして両親を殺した仇の「黒き魔物」を追う旅に出る。

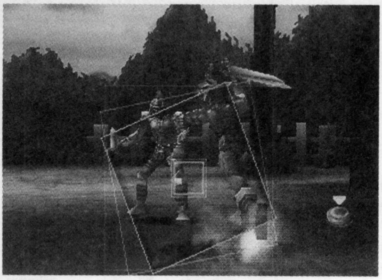
　ゲーム制作に携わる人間なら、誰しも一度はやってみたい「正統派」のストーリーである。しかし、それは『ドラクエ』や『FF』にこそ許される一種のぜいたく品で、直球勝負自体が、大きなバクチ打ちだ。メインテーマ＝「ドラゴン」のイメージも消費され尽くしており、食らい付く何かに欠ける。ゆえに、物語の発端で、強烈なパンチを浴びせて、有無を言わさずユーザーを引きずり込まないと、かなり辛い。



『アークⅢ』等を差し置いてSCEIのこの冬の勝負作ではあったが…。

　その点では、『LOD』は壊滅的に失敗している。導入の「襲われた村に駆けつける主人公」はありふれ過ぎで、ビジュアル面も田舎の村～牢獄～田舎の町（城）と、地味なシーンが延々と続く。開始後十時間以上も続く魅力のない展開に、パッドを放り出した人も多いのではないか。

　本作の最大の特徴は、「アディショナル」システムだ。攻撃の際に、敵の周囲にサイト（照準）が



「アディショナル」システムが戦闘部分に強制的な緊張感を産む。

現れ、中心の四角に向かって収束していく。両者が重なった時にボタンを押すと、次の攻撃につながるという具合で、感覚的には格闘ゲームの「コンボ」に近い。

リアルタイム性を導入し、作業的なRPG戦闘の退屈さを解消しようとした意欲は評価できるが、このシステムには問題が多い。第一に、プレイヤーの反射神経とは関係の無いところで、難易度が不当に高くなっている。サイトの表示が必ずしも正確ではなく、ドンピシャで押したと確信しても当たらず、明らかにズレたタイミングでも発動することがままある。リズムを体で覚えれば100%成功するようになるとはいえ、ゲームへの不信感を植え付けかねない難点だ。

第二に、全ての数値が「アディショナル」の成否にかかり、失敗すればプレイそのものが成り立たなくなる恐れもある。ドラグーン化＝パワーアップに必要なSP値も、アディショナル攻撃力のレベルも、コンボがフルに決まらないと、雀の涙ほどしか稼げない。これは、従来のRPGの鉄則、すなわち「時間をかけた分だけ強くなる」を破る重大な変更で、コツのつかめない人はジリ貧を強いられ、一向に報われない。

第三に、「アディショナル」が爽快感をもたらすボーナスではなく、戦闘における基本技として「強制」されている。三段コンボの最初のステップのみでは、ザコさえ満足に倒せない。全段をパーフェクトに決めて、やっと平均的なRPGの通常攻撃に匹敵する程度で、常に「出せないと死ぬ」緊張の連続である。

プレイヤーに厳しいゲームも、それはそれでアリだ。ただし、CPUサイドも、シビアなルールに従っている場合に限る。どうもスタッフは、敵ボスに非常におおらかなようで、行動回数がランダムな傾向が強い。RPGといえど「約束事の世界」だ。全体攻撃を食らった後に回復して、体力吸収魔法を……との計算を、毎回覆されていては、意欲が大いに削がれる。

もっとも、これらの欠点は、戦闘システムそのものよりも、パラメータ設定の粗さに根差す気がする。敵のヒットポイントや攻撃力を丁寧にいじれば、全く別の感触を受けただろう。『ドラクエⅡ』が麻薬的な苦しさとすれば、こちらは砂を噛む苦しさである。

イントロの「つかみ」の弱さ、戦闘の敷居の高さをどうにか乗り越えたディスク2以降には、豊饒な世界が広がっている。何故これを1枚目に持ってこないのか、とため息が出るほどだ。戦闘シーンもよく観察すれば楽しく、「キューティーハニー」や「怪傑ライオン丸」といったアニメ・特撮へのオマージュに味がある。そもそもドラグーンのデザイン自体が、「聖闘士星矢」のクロスの影響が多分に見て取れ、ドラグーンスピリット（ドラグーンへの変身アイテム）を頭上に掲げるあたり、戦隊モノのノリだ。実は意外と、遊び心に溢れていたりする。

クォリティの高いCG、巧妙に張り巡らせた伏線、こうしたけんらん豪華まで導くのは、些細に見えるペース配分であり、バランス調整である。『FF』シリーズはとかく批判されがちだが、『LOD』は批判さえほとんど見かけない。「叩かれるまで付き合わせる」のは、実は大変な仕事なのだろう。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

ライター。気が付けば、『DDR』や『サンバDEアミーゴ』といった、さくっと終わる音ゲーしか遊んでない自分にがく然。日常生活を侵食する大作RPGは、年に2本が限度でしょう。ゲームは「スキマ時間産業」になりつつあるのか。

関連作品 **ファイナルファンタジーⅧ（RPG）**

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年2月11日

『FF』シリーズ8作目。販売枚数は400万枚に迫るほどの超大作RPG。期待される次作『Ⅸ』だが来期に発売延期と先日発表された。

レジェンド オブ ドラグーン（RPG） メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年12月2日

アークザラッドIII

水野隆志　プレイ時間：148時間

アーク、ついに開眼！ PSとともに歩み続けたRPGは、最後にみごと有終の美を飾った！

PSの華として鳴り物入りで登場した第一作はボリューム不足。大作化した第二作は意気込みが空回り。だが、第三作は長い時間をかけて楽しめる傑作となった。

これぞRPGの原点 これぞRPGの面白さ

この心地よさを何と表現したらいいのだろう。かつて名作傑作と呼ばれた多くのRPGが持っていた原点にして王道の魅力。それをここまで鮮やかに再現したソフトは、最近珍しいのではないだろうか。キャラクター、ストーリー、戦闘システムの三要素が職人芸ともいうべき絶妙のバランスで調整されれば、ゲームとはかくも面白く楽しめる存在となり得るのだ。

『アークザラッドIII』の魅力は、何よりも快適さにある。プレイした時間と、キャラクターが強化される度合いが、じつにバランスよくできているため、プレイヤーはストレスを感じることなく、ただし、それなりの試行錯誤をしながらゲームを楽しめるのである。

この快適さは、全体を貫いている、自然で無理のないつくりからもたらされている。気負ったところのない、軽やかな出来映えとでもいったらいいのだろうか。



調整が施され、遊びやすくなった戦闘システム。6人の主要キャラクターたちの個性もよく出ている。

自由度に富み、気の向くままに進められるストーリー

物語は、『II』のラストで起こった大災害で、家族と子供の頃の記憶を失った主人公が旅に出ることから始まる。彼の目的は「ハンター」と呼ばれる存在になって、人々の幸福のために貢献することだ。これはかつて彼自身が「ハンター」によって救われたという過去を持っており、自分もそうなってみたいという思いからであり、それ以上の大それた目的も偽善的な精神もない。単純で気取りのない気持ちなのである。このシンプルさが非常に無理がなく、また自由度に富んでいる。極端に明確な目的がないからこそ、プレイヤーはゲーム内で発生するいろいろなイベントに抵抗なく挑むことができるのだ。これは主人公だけでなく、他の五人（正確には隠しキャラがひとりいるので六人）も同様だ。彼らはみな主人公と出会い、やがてともに旅立つようになるのだが、全員が何らかの意味で強くなるために旅に出るのである。この理由づけは、キャラクターが能力的に強くなることを目的としているRPGのゲーム性と合致している。変にややこしい設定がないため、世界を旅し、未知の知識を得、新たな敵と遭遇すること自体

がそのままキャラクターの目的となり、かつ同時にプレイヤーの目的ともなるのだ。これはプレイ時の感情移入という点で、大きなプラス要素となっている。

主人公たちは、各地でさまざまな仕事をこなしながら旅を続けていく。そのすべては「ギルド」と呼ばれる斡旋所の依頼で行うことになるが、全体の四分の三はメインストーリーとは直接関係のない仕事になっており、ほとんどがやるもやらないもプレイヤーの自由になっているのである。さらに仕事はキャラクター強化には直接関係が薄い。仕事をするのは金銭（これがけっこう不足しがちになる）を稼ぐためであり、「ハンター」としての名声を高めるためなのである。そのため、ゲームを進めるだけなら、残る四分の一の仕事だけをやっていけばいい。「ハンター」としての評価は、キャラクターの能力とは無関係に設定されており、あくまでプレイヤーに委ねられているのである。



物語の要所に挿入されるムービーはいずれも短めなので、わずらわしさを感じることもない。

自分なりの「究極」を追求したくなる強化システム

能力値的な意味での成長は、モンスターとの戦闘を通して行われる。『アークザラッド』シリーズでは、伝統的にランダムエンカウンターがなく、イベントで発生する戦闘を除くと、「フリーバトルエリア」と呼ばれる区域で、プレイヤーがみずから望んだときにだけ発生するようになっている。

このゲームにおけるキャラクター強化は、経験値獲得による純粋なレベルアップと、アイテムを装備することで得られるプラス修正や特典という二つの方法で行われる。レベルアップのために必要な経験値が巧みに設定されているので、時間をある程度かければ、キャラクターは確実にレベルアップしていく。だが、戦闘は経験値獲得の場であると同時に、装備を合成するための材料集めの場ともなっているのだ。そこで単に敵を叩き潰すだけではなく、勝ち方が大切になってくるのである。

合成は『Ⅲ』の魅力のひとつだが、これがまた面白い。攻撃力最高の剣と、攻撃力は低いが何らかの付加効果が付く剣のどちらを持たせるか。また、付加効果を持つ剣のうちどれを持たせるか。魔力の上がる剣とスピードの上がる剣のどちらを選ぶか。キャラクターひとりにつき、武器、鎧、アクセサリー二種類を装備できるので、その組み合わせもいろいろある。武器は威力重視にしてアクセサリーでスピードを補強する。武器、鎧、アクセサリー、すべて魔法戦闘に有利にしてしまうなどなど、非常にバリエーション豊富なのである。しかも、合成には前述した材料の問題がある。持っている材料、とくにレアな材料をどう使うかは極めて悩むところだ。武器と防具のどちらを作るか。パーティのうち誰から強化していくか。こうした諸条件により、プレイヤーごとにベストパーティが生まれていく。それはプレイヤーの嗜好の反映であり、自分なりの「最強パーティ」を追求する楽しみとなるのである。

どの仕事をこなし、キャラクターをどう育てるか。『Ⅲ』には、物語とキャラクターに関して、プレイヤーに大きな選択の余地があり、それがやり込み甲斐のあるゲーム性を生み出している。RPGを愛するすべてのPSユーザーに楽しんでもらいたい作品である。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。多数のNPCの中でも私の一番のお気に入りは盗賊『虹色の橋団』。また、戦闘中のボイスを組み合わせた伝統の寸劇が楽しいギルド仕事89も必見。

関連作品

マイト&マジック7 フォー・ブラッド・アンド・オナー 完全日本語版（RPG）

メーカー：イマジニア／機種：Win95&98／価格：¥9,800／発売日：'99年12月10日

高い人気に支えられたファンタジーシリーズの最新作。多くのクエストを解いていきながら物語を進めるところは『アーク』似だが、難易度は桁外れ。比較すると面白いだろう。

アークザラッドⅢ（RPG） メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年10月28日

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

安中卓　プレイ時間：43時間

一見地味だが、細かな作りでだんだんとハマッてしまうRPG

前作から3年、満を持して登場した本作品は、前作以上にシナリオ、システムともよく考えられた良作である。

砂塵舞う荒野を走り、硝煙の匂いが染みついた銃を片手に、己の力のみで敵とわたりあう。そんな西部劇的雰囲気を漂わせたＲＰＧ『ワイルドアームズ』。爆発的にヒットしたわけではないが、よく考えられたシステムや、シナリオ以外で数多く用意されたダンジョンの探索ができるなど、実に細かな部分まで考えられており、ジワリと売上を伸ばした。

その続編が昨年9月に発売された『ワイルドアームズ　２ｎｄイグニッション（以下アームズ2）』である。西部劇的世界観や、システムなどの変化はほとんどなく、一見すると、キャラクターが変わったただけのように見える。そのため、当初このゲームも、いままで数多くあった「2作目のジンクス（1作目より2作目がダメダメになる現象）」に、陥ったのかと思ってしまった。

だが、その考えはプレイをしていくうちに、完璧に変わってしまった。目立たないながらも、実によく考えられ、細かく作られた作品だったのだ。

前作のシステムをうまく使いバランスを崩さない

まず、ゲームシステムでは、前作のシステムを使い、それから派生、または加えることで、より遊びやすいよう工夫がされている。

例えば敵との遭遇は、フィールドを歩いているキャラクターの頭に「！」マークが出現し戦闘になる。このマークが白だった場合は、素早く×ボタンを押すことで、戦闘自体を回避することができるようになったのだ。そのため、ダンジョン内の面倒な仕掛けも、余裕をもって臨むことができるのである。

また、戦闘システムは、若干変更が加えられ、バランス調整されている。

最大の変化はＭＰ（マジックポイント）という概念が無くなり、直接攻撃でダメージを与えるか、逆にダメージを受けることで上昇するＦＰ（フォースポイント）で、魔法など個々が持つ特殊能力の全てを発動させるようになった点である。したがって、MPさえ残っていれば戦闘開始とともに高位魔法が使えた前作と違い、今回は、かなりの高レベルでない限りＦＰが足りない状態で戦闘が始まってしまう。そのため、魔法使い系のキャラは、どのタイミングでＦＰを溜め、いかに強力な魔法を唱えるかが重要になる。

そして、強力な攻撃を行なう特殊武器『アームズ』にいたっては、ＦＰだけでなく弾数も制限されている。このシステムにより、ＦＰが上昇しやすい直接攻撃中心のキャラも常に状況判断が必要になるのである。ちなみに、これらの特殊能力はＦＰが必要値分あれば、

FPを減少させることなく何度でも使用できる。

FPは最大値を100とし、25ずつでFPレベルが上がるようになっており、レベル4まで設定されている。このレベルに応じて、各キャラはフォースアビリティと呼ばれる特有の特殊技を使用できるようになる。かなり「使える」のだが、高レベルのフォースアビリティは、一気にFPを消費してしまう。したがって、どこで何を使うか、使った後はどうやってFPを上昇させるのかといったことを、常に考えていかなければならないのである。



前作から進化を遂げたシステムの妙。

この、ギリギリのラインで攻防する戦闘システムは、前作とは同じようで、また違う面白さを味合わせてくれる。

2枚組を上手く利用したゲーム構成とシナリオ

『アームズ2』は「心」や「精神」といったものに重点をおいてシナリオが構成されており、「ひとりでは弱くても、みんなが力を合わせればなんとかなる」「努力しだいで人はなんでもできる」というのが、テーマになっている。そのため、登場するキャラクターたちは「優秀だった姉へのコンプレックス」や「決められた未来への反発」など、実に人間らしい悩みを抱えているのである。中でもある事件で心の内に、昔世界を滅ぼそうとした魔人、ロードブレイザーを宿してしまった主人公アシュレーは、戦闘を繰り返すことで復活しようとする魔人を押さえながらも、世界を救うため、彼の力を使わざるを得なくなる。そのために悩み、迷い、次第に自分が正しいと思う結果を導き出していく。

この「何かを成したいが、そのためには」という微妙な悩みは、誰しも経験があるだろう。

このように、現代社会によくある悩みや困難をキャラクターに与え行動させることで、キャラクターを特別なものではなく、ひとりの「人間」として存在させている。そのため、ありがちだと思えるイベントも、違和感なくプレイできるのである。

しかも、ディスク2枚組なのだが、1枚目では『オデッサ』という国をまたいで活動するテロリスト集団を壊滅するために行動し、2枚目では、世界中に起きている怪現象をつきとめ、滅亡の危機に瀕しているこの星（世界）を救うことが目的となる。ラスボスもそれぞれ設定されているため、1枚目にもかかわらず、最後のほうはエンディングになるのでは、と思えるような盛り上がりを見せる。そのため、ディスク2枚という容量にもかかわらず、最後の最後までダレることなく、ストーリーを楽しむことができるのだ。

また、シナリオとまったく関係のない所でも、さまざまなアイテムが手に入る隠しダンジョン、ラスボス以上の強力モンスターに隠しアイテムなど、実に「世界」を細かく作り込んでいる。ストーリーを追うのなら、余計なレベルアップをしなくてもいいが、世界各地を探検するにはかなりレベルが必要になってくる。

このように、決してひとつが突出することはないが、極めて悪くなることもないシステムを作り、さらによく考えられたシナリオがうまくバランスをとり、ゲームを面白くしているのである。これが本作品の魅力であり、このまま続編を出していくのなら、十分に期待できる作品となるだろう。

PROFILE

安中卓（あんなか・すぐる）

その昔、パチスロで生計を立てていたギャンブルゲームライター。感覚で行動することが多いためか、ゲームはACGやSTGなどが得意。特に音ゲー系はかなりやり込んでおり、一時は、一日とあけずプレイしていた。

関連作品

ワイルドアームズ（RPG）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／発売日：'96年12月20日／価格：¥5,800

西部劇をモチーフにしたシリーズ第1作。コマンド選択方式のターン制バトル、フォースアビリティシステムなど、基本部分は『2』にも踏襲されている。

ワイルドアームズ 2ndイグニッション（RPG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／発売日：'99年9月2日／価格：¥6,800

クーデルカ

米光一成　プレイ時間：26時間

CGとムービーでプレイヤーを引っ張る、ビジュアル重視のRPG

ゲーム性を重視して評価するのか、トータルで評価するのか考えさせられる。『クーデルカ』はそんな作品だ。

正直に書けば、不親切であり、手際の悪い部分が多くある。

たとえば——。

戦闘のテンポの悪さ。アイテム使用や魔法の後の妙な間（データを読んでいるらしいのだが）。

マップのわかりにくさ。どこに向かっているのか混乱してしまう部屋の構成とカメラ位置。暗い背景に溶け込んでいるために見つけにくいアイテム。背景の書き込みにたいして、あまりにも淋しいリアクション（調べてもノーリアクションであることが多い）。

セーブポイントや重要なアイテムの場所などの配置の不親切さ。ゲームを始めた日は4時間以上プレイしたが、私にはセーブポイントを見つけることはできなかった。しかも、セーブポイントはボス級の敵を倒した後に出現する。

重厚で素晴らしい雰囲気のグラフィックスや世界観に対して、無神経とも思える説明メッセージ。



見るべき点が多いだけに、遊びにくいのは残念。

『魔物の霊力が消えたことにより、聖水が湧きだした。（セーブができます）』などというメッセージが出るとガッカリしてしまう。

だが、それらの欠点を補ってあまりあるのが、ムービーの美しさだ。クーデルカちゃ〜ん！　凄い。ここまで、唇のプリっとした柔らかさを表現したCGが今までにあっただろうか？　肌の質感や光の当たり具合が、なんともリアルだ。

本物の人間にむやみに近づけるのではなく、画面で見て、キャラクターが自然に感じられるようにうまくデフォルメしているのが凄く良い。エドワードの髭の剃り痕や、シャルロッテのムッとしたときの表情とか、良い。

もうひとつ凄いのが、モンスターの造形と動き。独特な姿、奇抜な形のクリーチャーが多数登場するのだが、単純に奇をてらったものではない。特に動いたときに、きちんと生態や骨格を理解した動きになっていて、奇怪だがリアルなものになっている。

ゲームというものをどう評価すべきか、という問題は大きな問題だと思う。トータルでの評価か、ゲーム性を重視した評価か、どこに視点を置けばよいのか。まぁ、でも、ムービーとクリーチャーの素晴らしさだけでも、けっこう文句言いながら泣きながら、楽しめたりするものだから、ゲームというものは面白い。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

「ファミコン1000本ノック」イベント盛況でした、遊びにきてくれた皆様ありがとう。
http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

関連作品　**ファイナルファンタジーVIII（RPG）**

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／発売日：'99年2月11日

言わずと知れたシリーズ第8作。美麗なCGムービーが多数詰め込まれたCD4枚組の超大作。400万本に迫る販売本数を記録した。

クーデルカ（RPG）　メーカー：SNK／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年12月16日

ゲームボーイ　ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

加藤サイ九郎　プレイ時間：99時間

DQの記録方法の進化が示すRPGとのつきあい方の変化

RPGが売れないと言われながらロングランを続ける本作品。ゲーム文化の浸透と一般化によって、RPGの遊ばれ方も変化の時を迎えている。

ゲームジャンルの中で最も安定した人気を支えている一つが、いわゆるRPGだと言われるが、最近になってRPGが本当に「商売にならなくなりつつある」という状況を実感する。昨年の年末商戦においても『ドラゴンクエストⅦ』の発売延期をよそに多くのタイトルがリリースされたが、どのメーカーも一様に当初の目標本数に至っていない。「もうRPGは駄目だろう」。そんなメーカーの意見も耳にする。だが決してそういう訳ではない。現に本作『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』は既に60万本以上を売り上げ、現在でもセルスルーランキングのなかに残っている。FCやSFCからのプレイヤーもかなりの割合を占めると思うが、GBの前作『ドラクエモンスターズ』から始まり、初めて本作を経験するプレイヤーも少なくないだろう。ゲームの中身自体は、元をただせばファミコンゲームであり、バランスやシナリオなども「名作」という過去の美しい記憶を抜きにして語れば、正直、システムやボリューム的にも「古くさい」という印象は拭いきれない。特に追加ダンジョンなどの追加システムがほぼ存在しない為、非常に物足りない印象を受ける。だが今回の作品は過去にSFCで一度リメイクされたものを再度GB用にリメイクしているため、ゲーム画面は他のGBタイトルと比べても、非常に上品で洗練された印象を受ける。また今回のGB版リニューアルにあたり、レジューム機能、いわゆる「どこでもセーブ」が加わった。これにより例えば電車の一駅分、ちょっとした待ち時間等少しの間をゲーム画面に向かわせることができ、これこそが非常に大きな意味を持っている。前述の「今のRPGにはパワーがない」という印象を抱かせるのは、市場のタイトル供給過多も大きな原因のひとつだろう。しかしゲームユーザーが敬遠しているのは、RPGというジャンルが「時間」というリスクを背負っていることにある。ゲーム以外にも多くの娯楽が存在する今日、一度に何十時間もTVの前に拘束し興味を維持させつづけるコンテンツを作ることが非常に困難な状況にある。現に、今現在話題になるゲームは、音楽ゲームなど、いつでもちょっと遊べるモノが主流になっており、ゲームに熱中して指にタコができることはあっても、何日も徹夜をし赤い目で学校や職場に向かうという「ゲームライフスタイル」は既に過去のものとなりつつある。『ドラクエ』のデータ保存がパスワードからセーブメモリー、そしてレジューム機能へと移り変わっていく様は、技術革新とともにRPGとゲームユーザーとのつきあい方の変遷をあらわしていると言えるのではないだろうか。

PROFILE

加藤サイ九郎（かとう・さいくろう）

1968年生まれ。コンシューマゲームを中心に手がけるプロデューサー。制作の合間に馬鹿者系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名「マルチメディア超常現象の会」会長。

関連作品　**ドラゴンクエストⅦ**（RPG）

メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／発売日：未定／価格：未定

全国のRPGファンが待ち望んでいる最新作。画面が3Dになってどうなるのか、など興味は尽きない。ある種『ドラクエⅦ』の最大のライバルはGB版『ドラクエⅠ・Ⅱ』かもしれない。

ゲームボーイ　ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ（RPG）　メーカー：エニックス／機種：ゲームボーイ／発売日：'99年9月23日／価格：¥4,900

マジック・ファンからのRPGに対する注文書

RPGにおけるDo and Don't

Text by 三田皓司

**奇術とRPGの相似点って何？
マジック・ファンからのRPGエッセイ。**

マジック（奇術）の世界には、Do and Don't という言葉があります。Know When to Start（いつはじめるかは大事なことだ）、Don't Repeat a Trick（トリックをくりかえしてはいけない）、Know When to Stop（いつやめるかこころえておけ）といった文章がそうです。マジックを演じるうえで、やるべきこととやってはいけないこと……というような意味で、マジシャンが覚えておかなければならないことがらを紹介しているものです。マジックの入門書などによく書かれています。

うまいきっかけをつくること

なにごともはじめが肝心です。マジックの場合はとくに……。プロ・マジシャン、ロン・ウイルソンが使用していた上手なキャッチ（きっかけ）を紹介しましょう。パーティで数人が集まっているところへマジシャンがやってきます。「どなたかこの白いナイフを落とした方はいませんか？」。誰もナイフのおとしものをしたおぼえがないと答えます。マジシャンいわく「では、この赤いナイフを落とした方は？」。マジシャンがもっていた**白いナイフがいつのまにか赤いナイフに変化しています。**

ゲームでもおなじことがいえるでしょう。導入場面は非常に大事です。『ファイナルファンタジー』を僕が気に入った理由がこれでした。まるで００７の映画を見ているような気分になったのをいまでも覚えております。最近のゲームで、導入場面を気に入ったゲームはあまりありません。『ヴァルキリープロファイル』の導入はおしいなぁと思ったものです。なかなかゲームに入らないので少しイライラしました。ちょっと導入場面がながすぎたのです。

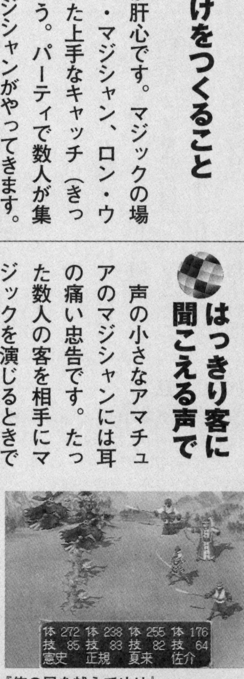


『ヴァルキリープロファイル』

はっきり客に聞こえる声で

声の小さなアマチュアのマジシャンには耳の痛い忠告です。たった数人の客を相手にマジックを演じるときでも意外に大きな声を出さないと、マジシャンがなにをいっているのか観客に聞こえにくいものなのです。

ゲームにおきかえると「すべての場面で声だけでなく文字をみせてくれ！」ということになるでしょう。最近は声優を使ったゲームが多くなってきました。声が聞こえるのはうれしいものですが、音というものは聞いた瞬間消えてしまうのです。このことを忘れてもらっては困ります。大事な場面であればあるほど、声とともに文字でおなじ情報を画面に出すことが必要です。文字だと消えないのでゲームするうえで大事な情報を確実につかんでからつぎの場面にうつることができます。



『俺の屍を越えてゆけ』

マジックを単純化せよ

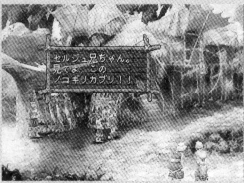
「複雑な現象のマジックを観客にみせるのはいけない」といった意味です。現象が複雑だと、なにがおこったのか客にはさっぱりわからずマジックの効果を損じます。

ゲームでは「システムはよく練ってくれ！」ということになります。「子孫を作ってダンジョンに入る」という一点にしぼりこまれた『俺の屍を越えてゆけ』は非常に優秀なゲームで、極楽気分で遊べました。

うろおぼえのトリックは演じないこと

マジックを知らない人には、あたりまえの忠告だと思うでしょうが、これを守れないマジシャンが多いのです。新しいトリックを覚えたら、人に見せたくてたまらないという時期が誰にでもあるのです。

ゲームでは、戦闘システムが優秀なほど遊びやすいということになるでしょうか。戦闘のたびに、このコマンドの意味はなんだったっけと取扱説明書をとりだして、読みかえすのはつらいものです。『ドラゴンスレイヤー　英雄伝説』のオート戦闘や『ドラゴンクエスト』の馬車システムは、僕にとっては優秀な戦闘システムでした。

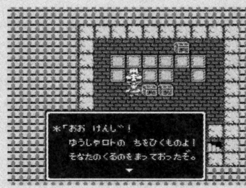


『クロノ・クロス』

客を退屈させてはいけない

不思議なことがなにもおきていなくて、マジシャンは1枚ずつ何十枚ものカードをテーブルにえんえんとくばっているだけ……といったようなことがそうです。ゲームでは「新しい町にいっても、前の町とおなじようなつくりだ」とか「前に見たような演出のシーンをまた見せられる」「あるいは「いちど見た画面は飛ばせるようにしてくれ！」といったことになるでしょうか。ひとりで遊ぶゲームでも、適当なテンポを大事にしてほしいものです。またおなじコマンドの命令に何回も何回もボタンをおすのも、たいくつなものです。

あらかじめセットさえしておけば、おじんでもアクションみたいな戦闘ができるという意味で『レガイア伝説』は（画面の読み込みが遅いけれど）退屈しない優秀なＲＰＧでした。



『ドラゴンクエストⅠ』

種明かしをするな

マジックで一番大事なことです。種明かしをして感心してくれる観客は皆無です。

ゲームでは「つぎの展開がわかりすぎるような画面をみせてくれるな！」となるでしょう。『クロノ・クロス』でいうと、主人公が血のしたたるナイフをもっていて、仲間のキッドが倒れている場面をなんども見せられたことがこのことにあたります。チラッと一度みせるだけなら非常に効果的なのですが……。二回、三回とみせるのはマジックの種明かしをしているのとおなじことになります。

品物をみせるときは、ゆっくりはっきりと

コイン・カード・筒といったさまざまな品物をマジックでは使います。マジシャンがなにを持っているのかを観客に理解しておいてもらうことが必要なのです。

『ドラゴンクエスト』の始めの王様のシーンは見事でした。このコマンドの意味はどういうことで、つぎになにをさせたいのか、はじめて遊んだ僕でもよくわかったものです。

あなたの個性を大事にしなさい

「人のまねをしてはいけません」といった意味です。ゲームの個性を大事にするといいかえることができるでしょうか。

『ファイナルファンタジー』では特定のモンスターを倒したときに得られる召喚魔法という趣向がうれしくて大変気に入っていたものです。それだけに『ＦＦⅦ』で召喚魔法が道に落ちていたときは、いっしょに遊んでいた息子と二人でびっくりしたのと同時に情けなく感じたのを思い出します。

三田皓司（さんだ・こうじ）：1945年生まれ。奇術研究家で著書に『メンタルマジック』『マジックビデオ90選』（東京堂出版）など。ファミコン時代からのRPGファンで最初のRPGはダイナマックで遊んだ『Wizardry』。

聖剣伝説 レジェンド オブ マナ ——— スクウェア 石井浩一氏

RPGは「ちょっと良い感じ」の積み重ねの面白さだと思う

RPGメーカーの筆頭にあげられるスクウェア。同社はRPGの現状に何を思うのか。ゲーム批評、『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』の石井浩一氏に初インタビュー。

RPGの雄は現状に何を思うのか

今や『ファイナルファンタジー』のメーカーとして一般層にも知名度の高いスクウェア。だが、同社のRPGは『FF』だけではない。『ゼノギアス』『デュープリズム』など、実験的なRPGもリリースされている。そんな同社はRPGの現状に何を思うのだろうか。昨今のスクウェアRPGの中でも、新規性と遊び易さのバランスが高く調和し、シリーズに新風を巻き込んだ『聖剣伝説レジェンド オブマナ』ディレクターの石井浩一氏に、期待と不安を込めて取材アポを取った。



マイホームから出たところ。どこに行こうか。

——『聖剣伝説レジェンド オブマナ』(以下レジェンド)は、物語中心の『ファイナルファンタジー』シリーズとは、発想が全く違いましたね。

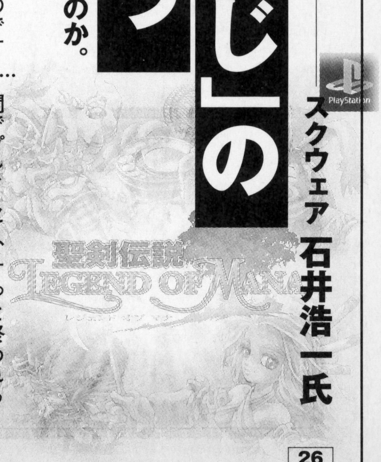
石井：もともと『FF』とはまったく違うものにしたかったのですが、ユーザーから『ロマンシングサ・ガ』シリーズに似ている、という指摘はありました。実は私は『ロマサガ1』の立ち上げ時のアイディア出しにも参加していたのですが、同時期に担当していた『聖剣伝説GB』に追われて、制作に関われなかった。その思いが今になって『レジェンド』に反映されたのかもしれません。

——もともと企画自体はどのようなところから?

石井：2年前、次はどんなゲームを作ろうと開発のみんなとの雑談の中で、最近はユーザーも忙しいから、大作RPGばかりじゃなくて、帰宅して寝るまでの1～2時間でプレイして、すっと終われるゲームがあれば、という話が出たのが始まりですね。それと当時『ウルティマオンライン』を見て、本当の意味で異世界で自由に行動するという遊びのニーズは、確かにあると思った。でも『UO』は主に生活するという感じですが、RPGには生活と冒険の両方が必要だと思います。そこから旅立ち、再び帰ってくる生活の場があってこそ、冒険が引き立つと。その方向性で企画を進めたら、システム面でも様々なアイディアが出てきました。

——それが「ランドメイク・システム」だったわけですね。

石井：ええ。僕が子供の頃って、

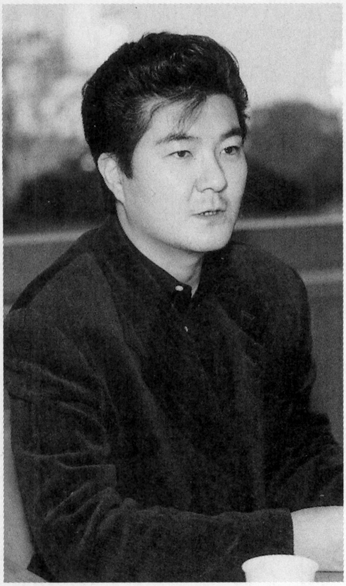


まだ遊ぶというとみんなで原っぱに行って「さあ、何をして遊ぼうか」から始まったんです。でも今の子供は遊びの中でもゲームが占める割合が多い。だから、ゲーム機の中に、自由に遊べる「原っぱ」を作りたかった。アーティファクトを並べて、自由に町や森を作る。そして家から冒険に出かける。それが原っぱに遊びに行くように、感じられればいいなと。

アクションRPGはゲームの一つの理想

――物語が饒舌にならず、ゲームシステムを通して自然に伝えているのも印象的でした。

石井：最初はもっと物語性が強かったんですが、システムやプログラムとのかねあいの中で、かなり削りました。僕は世界観やシステムなど、ゲームにまつわる全てがきちんとリンクしていないとイヤなんです。例えば原料や武器を手に入れてゴーレムを作る、冒険を通して裏庭の果実が実を付ける。そうやってプレイヤーの行動が世界に影響していけば、冒険の成果が目に見えて、世界が実感できますよね。その中で根底に流れるメッセージにも、気づいてもらえればいいなと。でも今にして思えば、かえって良いバランスに落ち着いたのかな、と思います。



石井浩一（いしい・こういち）
株式会社スクウェア業務執行役員・開発担当。『聖剣伝説LEGEND OF MANA』ディレクター。GB版『聖剣伝説』より同シリーズの開発に携わる。

――点数にすると何点ですか？

石井：40点くらい。やりたかったけど、時間的・人的な制限で諦めたことも多いし、チュートリアルなどの反省点もあります。こちらが遊ばせたい部分が、うまく伝わってないユーザーも多かった。武器や魔法、ゴーレムの作成をやりこめば、世界の全体像がはっきり見えてくる仕掛けを目指したつもりなんですが……。そうした部分に馴染んだユーザーは、徹底的に遊んでくれていますので、もっととっつき易くするべきでしたね。

――アクションRPGですが、難易度は低めでした。アクションというより、「画面をいじる」程度に留められていた気がします。

石井：アクションRPGは難しい、と敬遠する人も多いですからね（笑）。でもコマンド入力よりボタンを押す方が戦闘の実感があり、勝った喜びも大きい。アクションRPGには、『スーパーマリオ』で難しい面をクリアした時の感動、言ってみればキャラクターの成長が、数字だけじゃなく、自分の指先で実感できる良さがあるんですよね。しかも、物語を体験する感動も味わえる。ゲームの理想型の一つだと思います。だから調整には苦心しました。

――難易度を下げることと、アクションの面白さを削ぐことは、また別の話ですよね。

石井：そう思います。初心者からコアユーザーまで、幅広い層に楽しんで欲しかった。そのための最低の仕掛けはしたつもりです。

『FF』とはまた違った新しいゲームを作りたい

――ただ、前号の読者アンケートで'99年のベストRPGを募集したら、「RPGは遊んでいない」という声が最も多かった。コアユーザーのRPG離れが進んでいる気がします。

石井：ユーザーがRPG制作の法則、文法を見抜くようになってきたんじゃないですか。重厚そうなシナリオを書いて、ムービーを張り付けて出来上がり、みたいな。そうすると違うのは、絵柄など表面的な要素ですよね。ユーザーの立場で考えると、似たようなゲー

ムがたくさんあれば、買うのはその中の1本でしょう。

メーカーはユーザーをつかみきれているか

──ユーザーは5800円、50時間というRPGの枠組みを見抜いていて、一方メーカーはユーザーの嗜好を掴みきれていない、とも感じます。

石井：僕の子供が『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が好きで、友達と相談しながら夢中でプレイしていたんですよ。その姿を見て、やっぱり宮本茂さんは凄いなと。ユーザーが求めているものを、ちゃんと掴んでいる。それが作り手のあるべき姿だと思いますが、現状はそうなっていない。だから、やたら難しいだけだったり、何かを真似したようなゲームが多い。ただ、あそこまで1つの物を作り込んでいけるかというと……正直言って、僕にはまだできない。だから、むしろ既存の文法を壊して、まったく新しいRPGを作りたいですね。新しいアイディアが出てきて、それを煮詰めていくうちに、そこからさらにアイディアが生まれて、どんどん形が変わりながら、完成に近づいていく。その喜びは、新しいものにチャレンジしないと生まれませんよ。

──しかし、最近はゲーム開発が大規模化して、素朴な発想をなかなかゲーム化しにくい時代になっていますよね。クリエイターの欲求と営業面をどこで折り合いをつけるかが問われてくる。RPGはそれが顕著のように思います。

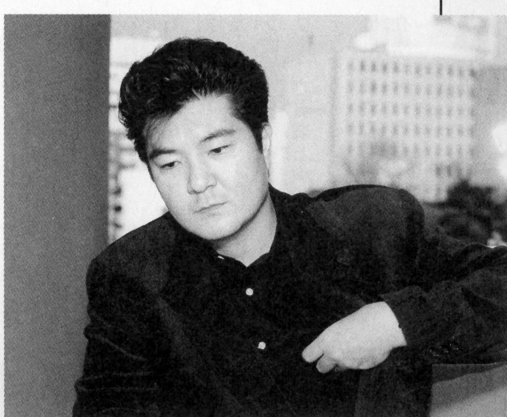
石井：確かに、開発負荷は年々大きくなっています。でも、やっぱり自分が面白いゲームを作ることが一番なんですよ。今までにない個性的なゲームを作りたい。これは『FF』を否定しているわけではないのですが、たとえ『FF』チームに入っても、これまでとは全く違う物を作るでしょうね。そこで賛否両論があるのは当然です。過去の『聖剣伝説』シリーズのファンの中には、『レジェンド』に拒否感を示す人もいました。でもそれは最初から予想していたこと。

──どう受け取るかはユーザーの自由だと。

石井：ええ。一方でユーザーにも「こういう世界観、システムがRPG」という固定概念があるんじゃないか。ゲームをそのまま消費するだけでなく、もっと発想を広げて、自分なりの面白さ、遊び方を見つけて欲しい。子供のころ友達と集まって『人生ゲーム』などのボードゲームで遊びましたよね。そんな時、一番面白いのは自分たちで新しくルールを考えて遊ぶことだった。お金を出して買うわけだから、そうして遊び尽くさないともったいないし、寂しい。『レジェンド』にもそうした仕掛けをたくさん入れたつもりです。

──RPGの定義が多様化し、本質が見えにくくなっていますが、石井さんにとってRPGとは何ですか？

石井：RPGの始まりは、やはり多人数で遊ぶテーブルゲーム、いわゆるTRPGだと思うんです。今でもどこか『ダンジョンズ&ドラゴンズ』に引っかかっています。世界の中に自分がいて、別の考えでそれぞれに生きている人たちがいて、出会いがあってドラマが生まれる。でも、多くのRPGは世界が自分中心で成立していますよね。『レジェンド』は神の視点ではなく、等身大で世界を体験できるようにしたかった。事件に巻き込まれ、その中で何かを成し遂げたり、感じたりする。そして家に帰ったときのホッとする感覚。家の中にサボテンがいたり、時々仲間が待っていてくれたりするのは、それを伝えたかったから。でも、冒険って実はそんなものじゃないかなぁ。RPGにはそういう「ちょっと良い感じ」の積み重ね



が必要だと思います。

――現状では冒険、物語重視ものがほとんどですよね。

石井：それもＲＰＧの１つのあり方だと思うので、否定はしません。でも、すべてが『ＦＦ』的なＲＰＧばかりになるのも、ジャンルの幅が狭くなってよくないんですね。行間を読んで想像を膨らませる作品もあっていい。ＲＰＧにはそうした「謎」の部分が必要だと思うんです。

何を作るかよりも どう見せるかが重要

――話は変わりますが、ネットＲＰＧには興味はおありですか？

石井：ええ。ＲＰＧを作る人間はみんな、ああいうものをやりたいと思っていたんじゃないですか。「友達とパーティを組んで遊べるゲームがあればいいよねー」みたいな。過去にもパソコンにパッドを２つ繋いで、計３人で遊べるものもありました。ただ、それでは実際に人が集まらないと遊べないので、これだけ世の中が忙しくなると難しい。だから、不特定多数がサーバーに集まるネットＲＰＧは、今後もっと台頭してくるでしょう。

――既存のネットＲＰＧはどう評価されますか？

石井：『ディアブロ』を初めて見たとき、非常に素直なゲームだと思いました。これは、複数で遊べる『ウィザードリィ』だなと。みんなが待ち望んでいた願望を実現した、パイオニアですよね。『ウルティマオンライン』は正直「やられた」と思った（笑）。ああいうものは、本当はみんな作りたいんです。でも、日本ではインフラなどの問題で、難しいんですよね。

――そういった流れの中で、スタンドアローンのＲＰＧはどう進化していくんでしょうか。

石井：今まではゲームをする場合、まずハードを選ぶ必要があった。でも今後はコンシューマ機はもちろん、ＰＣや携帯電話などもリンクして、１つのゲームを様々なハードで遊ぶ時代が来ると思います。家だけじゃなく会社でも遊べるし、外出先から立ち上げてデータを確認できるようになるのでは。「ゲームしたくても時間がない」という人もいますが、それは帰宅して寝るまでの限られた時間帯の話。短い空き時間を集めれば、ゲームを遊ぶ時間は、かなりあるはずなんです。いつでもゲームが遊べるようになると、ＲＰＧも新しいユーザーが入ってきたり、離れていたユーザーも戻ってきたりすると思いますよ。そこにプレイする場を用意できるようになれば、可能性も大きく広がります。

――なるほど。具体的な計画はおありですか？

石井：うーん、正直に言って、ここまで大きくなると会社、業界レベルの話ですからね（笑）。早くそうしたゲームが作れるようになると、いいなぁと。ただ、テレビゲームは企画も大切なんですが、それをどうプレイヤーに伝えるかが、もっと重要なんです。新しいゲームを作りたいのは当然ですが、だから「ＲＰＧはこうあるべきだ」という主張は、実は昔ほど強くはありません。それよりも、まず開発者としてすべきことは、作品の個性をいかに知ってもらい、理解してもらうか。『レジェンド』でいうなら「ランドメイク・システム」の面白さをいかに理解してもらい、ユーザーのモチベーションに繋げるか。未来を夢見ながら地道なゲーム制作に励むつもりです。

――ありがとうございました。

（取材・構成／若松和樹・編集部）



聖剣伝説LEGEND OF MANA
人間と妖精が共生する世界、ファ・ディール。人々の心が自分だけの幸せに閉じこもり、より大きな愛の象徴であるマナの樹が忘れられようとしている中、主人公の分身「YOU」がベッドから目覚める…プレイヤーが自由にマップを作り、物語を進められる「ランドメイク・システム」が特徴のシリーズ最新作。弊誌29号に批評掲載。

聖剣伝説LEGEND OF MANA（A・RPG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年7月15日

クロノ・クロス

卯月鮎　プレイ時間：63時間

「もうひとつのドラクエⅥ」が示した物語とシステムの齟齬

RPGがRPGとして輝いていた最後の時代に発売された前作『クロノ・トリガー』から4年。続編『クロノ・クロス』は我々に何を訴えかけるのか。

空の色が違う

抜けるような青空と澄んだ海。熱帯海洋性気候と白い砂浜とサンゴ礁。天国に近い島と陽気な住人と海賊船。そして、青をバックに繰り広げられる冒険活劇。『クロノ・クロス』（以下クロス）の世界は、常に軽やかで、そして明るい。まるで『ファイナルファンタジー』シリーズの、重くて陰鬱な空のイメージをひっくり返そうとするかのように。

『クロス』の舞台は、青い海に囲まれたちょっと小さな世界。そして、地理条件は同じだが、事象がやや異なって起きているもうひとつの世界である。前作『クロノ・トリガー』（以下トリガー）のメインテーマはタイムパラドックスだったが、本作のテーマはパラレルワールド。前作のストーリーを色濃く継承しながらも、その印象はガラリと変わっている。

『クロス』の冒頭は、主人公の少年が薄暗いダンジョンにいるところから始まる。とりあえず奥へと進み、扉を開ける。そこで待ち受けるカタストロフィ。

「……起きなさい、朝ですよ」。

というわけで始まる、同じようで微妙に違う2つの世界を股にかけた物語。この構成、何かに似てると思ったら『ドラゴンクエストⅥ』だった。といっても、別にパクリ云々を主張したいのではなく、『トリガー』で展開された「もうひとつの世界」という堀井氏のテーマが『ドラクエⅥ』（『トリガー』の9ヵ月後に発売）に、そしてまたスクウェアスタッフの手で『クロス』へと、発展していったということだと思う。

物語の前半は、なぜかパラレルワールドに転移してしまった主人公セルジュは、海賊装束の男・ヤマネコを付け狙う少女キッドと共に冒険を繰り広げるという、『宝島』のようなノリの冒険活劇。後半に入るにつれ「自然と人間」「タイムパラドックス」「自分探し」「運命」「友情」といった多くのテーマが打ち出され、それに伴う問題を解決するために、主人公は強敵に立ち向かうという壮大な展開になる。しかし、残念ながら、その壮大なストーリーは拡散したまま収斂しない。登場人物の口から一応の説明はあるものの、説明不足で言葉足らずな印象を受ける。エンディングを迎えても、そこにカタルシスはない。主人公が命を張って敵と戦う動機付けの演出が非常に弱い。

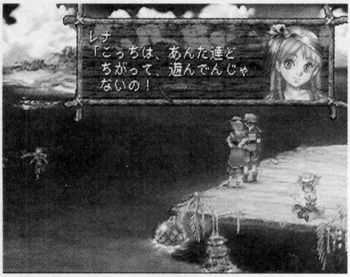
このゲーム、個々のエピソードやセリフには、光るところが多い。だが、全体として、エンディングという頂上に向けて話が積み上がっているかということになると、失敗している印象を受ける。

これにはいくつかの要因があ

る。まず、それひとつだけでで大作を支えられるテーマが複数、入り込みすぎていて、整理がつかなくなっていること。テーマをどれかひとつに絞れば、ここまで話が混乱することもなかっただろう。
さらにもうひとつ、秀逸すぎたシステムがシナリオの失敗の始まりを招いたのではないだろうか。

システムの魅力がシナリオを無力化

『クロス』のシステムは、全般的にできすぎな程よくできている。特に戦闘は、このまま通信対戦したいくらい面白い。
戦闘は従来通りのターン制ではない。まず、通常攻撃でゲージを溜める。この世界での魔法はアイテムのように装備し、ゲージを消費して使う。高いレベルの場所に装備した魔法は、効果が強いが使うゲージも多い。弱いレベルに装備した魔法は効果が小さいが、ゲージはほとんど消費しない。また、魔法には属性が存在する。属性は「白黒赤青黄緑」という6つの色で構成され、それぞれは対立する。
また、フィールドにも色のゲージがあり、何らかの魔法が発動されるたびに、フィールドもその色に染まる。ひとつの属性にフィールドが染まり切る（3回連続で同じ色を使うとフルゲージになる）と、その色の魔法が効果を最大限に発揮し、強力な魔法も使えるようになる。色が染まりきって始めて使える最高級の魔法もある。そこで、フィールド状態とは関係なく、とにかく魔力のゲージを溜めて高いレベルの魔法をどんどん使っていく作戦や、ゲージをためないで同色の弱い魔法を3回使い、フィールドの色を染めてから一気に最高級の魔法を使う作戦（ただ、途中で敵が割り込んで別の色を使うとすべてが台無しになるので、見極めが重要）など、いろいろな作戦が取れる。敵にも先天属性色があり、戦い方や所持魔法が決まっているので、魔法の配置から戦略まで、組み立てが要求される。
このユニークな戦闘システムを支えているのが、どんな敵からも必ず逃げられるという仕様。これによって、ボスの戦い方や先天属性などを見て、逃げては付け替え、戦略を組み立てるなど、情報を見ての戦いが可能になった。相手の出方を予想しながら魔法を付け替えること。これは、カードゲームのデッキを組む感覚に近く、このゲーム最大の魅力となっている。従って「逃げる」ことはこのゲームの根幹であるともいえる。一旦ルールを飲み込めばフェアな作りで戦略性も高いという、エレガントな戦闘システムだ。
長々と戦闘について書いてしまったが、そのくらい面白い。また、同時に「いろいろ試せる、やり直しがきく」ということも強調したい。本作では、かなり初期から様々なところへ移動できるし、パーティを変えることで、多数の隠しイベントが起こせるなど、自由度はかなり高い。さらにリプレイでは4倍速モードがつき、「やり直し」に対応した作り。全体的にフレキシブルなシステムだ。
やり直せる戦闘、その恩恵を最大に受けてできた色々試してみたくなる箱庭。しかし、そういう世界観と、自閉して内面に向かうテーマはどうしても合わない。そんな雰囲気とマッチするような世界観とは『ドラクエ』のそれに近い場所に存在している。だから、どうしたって全体はアンバランスになる。なにせ、空は冒険日和。ずっと真っ青なままなんだから。



ポリゴンキャラの動きなど技術力は超一流。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ゲームライター（なのか？）。『牧場経営的ボードゲーム　うまぽりぃ』ラヴ中。タイトルロールに百田さんの会社、リズミックスの名前を見つけて驚く。なにはともあれ、仕事募集中。QYS02222@nifty.ne.jpまでどーぞ。

関連作品

クロノ・トリガー（RPG）

メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年3月11日

ゲームデザイン堀井雄二、キャラクターデザイン鳥山明、そして開発はスクウェア。大作主義を明確に示した同社らしい作品。

クロノ・クロス（RPG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年11月18日

ヴァルキリープロファイル――トライエース五反田義治氏・エニックス山岸功典氏

どうせ賛否両論あるなら、徹底的にやろう、と。

年末商戦で50万本のヒットを記録し、RPGファンの渇きをいやした『ヴァルキリープロファイル』。だが、同作は一筋縄ではいかない挑戦的なRPGだった。その裏に隠された作り手の真意とは？

『スターオーシャン』コンビ、今再び

『ドラゴンクエスト』を擁するエニックスは、また『せがれいじり』『バストアムーブ』など、個性的なゲームを排する日本有数のパブリッシャーでもある。一方でトライエースは、'96年に設立と若い会社だが、『スターオーシャン』シリーズなど、実力は折り紙付きの開発会社だ。この両者が再び手を取り、昨年末発売したのが『ヴァルキリープロファイル』。逆風吹く年末商戦の中で50万本のヒットとなり、一躍注目を集めた。両者の考えるRPGとは何か。取材を行った。

――まずプレイしてみてSLGの要素があったのが意外でした。

五反田： 企画段階ではSLGの要素が強かったんですよ。地上界で集めた魂を育てて、神界で最終戦争を戦うという内容で、実は神界の方がメインでした。ところが、開発するうちにRPG部分が大きくなって、内容も地上界が中心に変わっていったんです。

山岸： 「SLG」と称していたときでも、一般的な意味でのSLG、ヘックスの上で駒を動かす物ではなかったんですよ。S・RPGとでも言えるシステムだったのが、よりRPG側に傾いたというか。

――企画のスタートはいつ頃だったんですか？

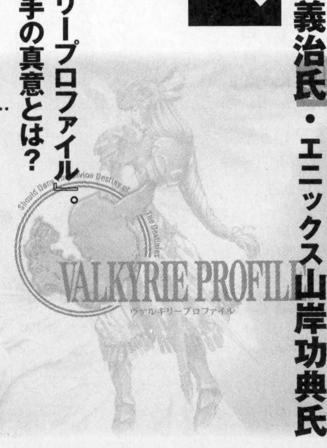
五反田： アイディア自体は則本（正樹氏。『スターオーシャン』『ヴァルキリー』の企画者）が10年くらい前から温めていたものです。世界設定は北欧神話、リアルタイム戦闘、という要素も最初からありました。具体的に開発が始まったのは、『スターオーシャン2nd』と並行してですね。本当はもっと軽いゲームのはずで、『2nd』の半年後くらいにできるはずだったんですが、全然違いました（笑）。

――リアルタイムへのこだわりがありそうですね。

五反田： ええ。今までもリアルタイム色のあるゲームしか作っていません（笑）。でもアクションや



山岸功典（やまぎし・よしのり）
エニックス商品企画本部ソフトウェア企画部企画課課長。『スターオーシャン』シリーズ、『ヴァルキリープロファイル』と、トライエース作品のプロデュースに携わる。



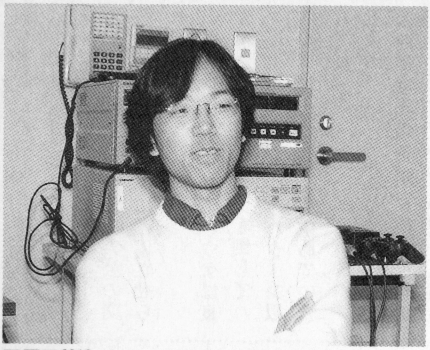
RPGといったジャンルではなくて、リアルタイム・ゲームのパッドとの一体感に、何かひっかかっているんです。キャラクターのレベルだけでなく、自分自身の能力が上がった喜びがあるんですよ。戦闘自体にも爽快感がありますしね。その回答の1つが『スターオーシャン』シリーズで、もう1つが『ヴァルキリー』です。まぁ、結局は自分が好きなんですね。

——それにしても、最初はSLGだったんですね。驚きました。

五反田：エニックスに企画書を持っていった際、SLGではなくRPGにしてくれ、という条件がありました。そのためRPGユーザーに遊んで貰うのにSLG部分がメインだと、進行上「タルい」と感じるのではないか、という意見がありました。それで神界をご褒美的な存在にまで減らして、地上界をメインにしたんです。

——SLGではなくRPGというのは、商売上の問題？

山岸：それも理由の1つです。RPGは様々なゲームの要素が詰まった、一番遊びとして密度の高いジャンルだと思うんです。他に戦闘部分の影響もあります。当初はもっとシンプルなシステムだったのですが、開発過程で現在の、斬新で面白い戦闘システムができた。だったらこれを活かさない手はないだろう、と。SLGの仕様はそのままにRPG要素を作り込む意見もあったのですが、あまりにゲームが巨大になりすぎて、逆に内容が割れる恐れがある。開発期間とも照らし合わせて、現在の形に落ち着きました。



五反田義治（ごたんだ・よしはる）
トライエース代表取締役。日本テレネットで『緋王伝～魔物達との誓い～』（SFC版）、『テイルズ・オブ・ファンタジア』の制作に携わった後、独立してトライエースを設立。ディレクションとプログラムを担当。

企画書を書いた時点で腹を括りました（五反田）

——各ボタンにキャラを割り振る戦闘システムは、インターフェース・デザインとして秀逸ですね。

五反田：『ヴァルキリー』の戦闘システムは、まずあのアイディアがありきでした。僕を含めて格闘ゲーム好きが多くて、コンボなどの格ゲーの良さを活かしつつ、複数のキャラクターを動かせるシステムは何だろうと模索した結果です。過去の作品とは違う方式ですが、要はボタンを押すだけなので、リアルタイムに不慣れなユーザーでも入りやすいし、コンボを追求する奥の深さも持っています。RPGの良さって、結局時間をかけさえすれば、誰でも解ける点だと思うんです。だんだん強くなっていく快感を中心にゲームを作りたい。だから、まずボタン連打でも何とかなるシステムにしようと。

山岸：ある意味『ヴァルキリー』は究極の「ワンボタン・ゲーム」なんですよ。コマンド戦闘だと、まずコマンドの意味を理解しなくちゃいけない。でも『ヴァルキリー』はボタンを押せばいいんですから。インターフェースとしては一番単純だと思います。まぁ、人によって好き嫌いが生じるのは、仕方がないと思いますが。

——ユーザーの反応は？

五反田：システム面より世界観、物語に賛否両論がありました。RPGのお約束とは大きく違うと。ただ、それは予想通りですから、「しめしめ」という感じです。

——「世界樹」など、北欧神話は記号としては既に消費され尽くしていますが、終末思想を始め、世界観全体をきっちりゲーム化してきたのには、驚きました。

五反田：受け入れられるか否か不安はありました。ただRPGの黎明期とは違い、今は世界観も多様化していますし、こういった世界を求めるユーザーもいるはずだ、と思ったんです。あとは企画書を書いた時点で腹を括りました。

――ストーリーも個性的というか、反則というか……『ポートピア連続殺人事件』のトリックを彷彿とさせますね。遊び手と主人公の関係性について、久々に考えさせられました。

山岸：むしろユーザーのウケは良かったですよ。「魔王を倒してハッピーエンド」というパターン以外の物を、ユーザーも求めていたんでしょう。

五反田：『ヴァルキリー』は壮大な神話世界の物語であると同時に、主人公の人生の物語でもあるんですよ。そこでユーザーが感情移入して、キャラクターと一緒に悩み、葛藤する物にしたかった。『ヴァルキリー』では、主人公が喋る三人称物語視点を採用していますよね。この手のＲＰＧは、ゲームがすいすいと進んでいるうちはキャラクターに感情移入できるんですが、一度つまずくと、一気に気持ちが離れてしまうんです。それを防ぐためにも、ゲーム全体で仕掛けを作る必要があった。

――個々の物語がほとんど男女の悲哀で綴られているのも……。

五反田：大きな意味があります。でもそれは僕よりも、企画の則本の意向ですね（笑）。

山岸：『ヴァルキリー』は恋愛ドラマだと言ってもいいと思うんです。ユーザーには自分の選択を大切にしてほしいですね。

横スクロールRPG、なんだそれって（山岸）

――やはり、これまでのＲＰＧに対するアンチテーゼとして…。

五反田：そこまで大それた考えはありませんよ（笑）。でも『スターオーシャン』シリーズもそうでしたが、昔から予定調和的な「よかった、よかった」で終わるゲームは、作ってこなかったつもりです。どこかほろ苦いというか……。

――プレイヤーの進行上の自由度はかなり高いですね。

五反田：ええ。無視していいイベントだらけです。でも、そこでどうするか、で満足度も変わる。ユーザーの反応も、迎えたエンディングによって評価が変わるし、クリアが1回か複数回かによっても違う。でもそれすらユーザーの選択の結果だと思うんです。僕らがこう遊んで欲しいと思っても、ユーザーの行動は絶対それを上回るし、ゲームをどのように受け止めるかも、ユーザー次第ですから。

――ストーリーパートとゲームパートが完全に分かれているのも新鮮でした。よく思い切られたなと。

五反田：ＳＬＧもそうですが、ゲームをどこまで複雑にするか、という問題が出てきたんですよ。なんども「あれで良いのか」と思ったんですが、則本に「これでいいんだ」と言われて……。

山岸：企画書を見たとき、イベント、ダンジョン、戦闘、ＳＬＧという要素を、どうやってまとめるつもりなのか、最初はわからなかった（笑）。ＲＰＧはどこかに行って、誰かに会ってイベントが発生する、という固定概念があったんですね。だから、最初はこのゲーム構成には心配しました。

五反田：横スクロールマップには多少迷いもありましたが、モニター上の画面を見て、腹を括りました。どうせ賛否両論があるのなら、徹底的にやろうと。これまでと同じなら、『スターオーシャン』シリーズとは別の物を作る意味がないですよね。

山岸：おかげで、エニックス社内で企画を通すのが大変だったんですよ。まず「横スクロール」という時点で「何それ」って。「町もダンジョンも横にしか進めないの？」とか言われるし（笑）。

――ドラマを体験させることと、



ゲームを遊ばせること、どちらに重点を置かれますか？

五反田：どちらか一つならゲーム側を選びます。遊ばせるのを重視するのが社風なんです。でも、今回は両立させることが目的。システムから何から、そのために組み立てていますから。

現実は4次元人のRPGかもしれない

——では、RPGの持つ魅力とは何でしょうか？

山岸：ゲームの本質って、仮想世界を楽しむことだと思うんです。それが一番やりやすいのが、RPGじゃないかな。プレイヤーの選択の幅が広く、世界を感じやすいじゃないですか。

五反田：ユーザーに仮想世界を体験させる『ウルティマオンライン』なども、もとのシステムはRPG。それは決して偶然ではなく、システム自体がそうしやすい要素を含んでいるからだと思います。

——一方で、以前ほどRPGが売れなくなってきましたが？

五反田：人マネのRPGが増えたせいだと思います。『FF』を見て作ったようなゲームが多いですよね。しかも、細部が作り込めてなくて、調整も甘い。せいぜいマネできたのはグラフィックだけとか。もしそんなゲームが売れたら、むしろ作り手として納得できませんよ（笑）。よく安易に『FF』を批判する人がいますが、プログラミングの技術や細部の作り込みなど、総合的に見て『FF』の完成度はものすごく高いんです。

山岸：確かにRPGならば売れる、という時代ではありません。SFC時代と比べて、ユーザーのRPG観も変わりました。ゲーム性より、物語を見せてくれるものが求められている。でも、遊びたいゲームをユーザーに聞くと、RPGを挙げる声が多いのは変わらないんです。RPGはゲームのあらゆるジャンル、要素を含んでいる最も贅沢なゲームで、消えることはないと思いますよ。

五反田：よく会社で理想のRPGについて雑談するんですが、今の現実世界で起こるすべての事柄が、実は大きなゲームの中の1シーンなんじゃないかと。そう考えたら、いろんなことがうまく説明できるんですよ。たとえば、いきなり天才が現れてすごい技術革新が起きたり、大恐慌が起こって世界中が揺れ動いたり。なんだか4次元人みたいな存在がいて、吉凶イベントを引き当てた結果のような気がして。人類の歴史という名のゲームを遊んでるんだと（笑）。

——なるほど。

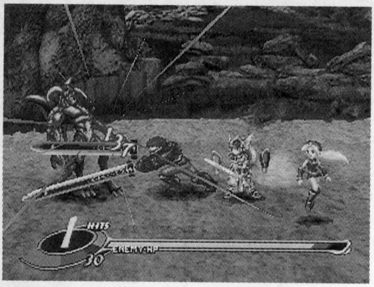
五反田：じゃあ、これをスケールダウンして、3次元人の我々が、テレビゲームという2次元の世界で、同じゲームを楽しめないかなと。現実世界をゲームに移し替えただけでは、つまらないとよく言われますが、本当にゲームの中で自由な行動ができたら、みんな何か行動するはずなんですよね。それは、たぶん世界で一番簡単なRPGになると思うんです。

——それはスタンドアローンのゲーム機で可能ですか？

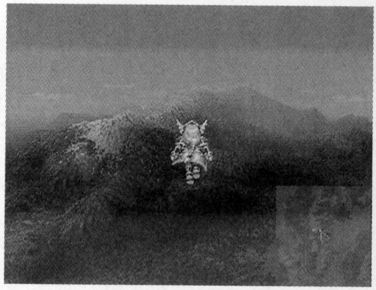
五反田：……わからないですね。もしかしたら、ネット上だからできるのかもしれない。でも、『ドラクエ』や『FF』だけがRPGではないですから。もっと新しい物に挑戦したいと思います。

——ありがとうございました。

（取材・構成／若松和樹・編集部）



ターン制とリアルタイム戦闘が上手く融合した戦闘システム。



主人公レナスの生き方を決めるのはユーザー自身。

ヴァルキリープロファイル

星野一幸　プレイ時間：60時間

RPGの定石を覆した確信犯 職人の作り込みが土台を支える

『ドラクエ』なき年末商戦に飛び出したトライエース制作の新作RPGは、確信犯的な仕掛けを盛り込むと共に、確かな作り込みが光る、職人的な作品だった。

精巧に作られた寄せ木細工のような作品

『ヴァルキリープロファイル』は北欧神話の世界観をモチーフにしたRPGだ。発売はエニックス、開発は『テイルズ・オブ・ファンタジア』や『スターオーシャン』シリーズで良質のRPG制作会社として地歩を固めたトライエースである。エニックスの大看板『ドラゴンクエストⅦ』が昨年末の発売予定から延期となった今、身も蓋もない言い方かもしれないが「年末はドラクエ」と決めていた人は、本作にある種の期待感を少なからず抱いたことだろう。

結論からいえば、本作はその期待にこたえる、非常に良質なRPGだった。だがRPGの文法と物語性のバランスをとる、という点において挑戦的であると共に、難しさを感じた作品でもあった。

主人公は神界（ヴァルハラ）の戦乙女・ヴァルキリー。神界で間近に迫る終末戦争（ラグナロク）のために、主神・オーディンは、ヴァルキリーを地上界（ミッドガルド）に向かわせた。死して消えゆく人間たちの中から、勇猛な魂を持つ者を仲間にし、神界へ戦士として送るために……。物語は神界に仲間を送り込むことを縦糸に、そして横糸には、仲間になる者たちの、死の影がまとわりつく地上界での嫉妬、裏切り、陰謀など様々なドラマがショートストーリーの形式で綴られ、またヴァルキリー自身の物語も展開する。

神界に仲間を送る人数と時期、そして終末戦争の勃発時期は決まっている。そのため、無駄な行動をとり続けると後々のプレイに響いてくる。緊迫感をともなったシミュレーションゲーム的な雰囲気を持っており、このゲーム内の時間の区切り方が、プレイに小気味のよいテンポを与えてくれる。また仲間にするかしないか、といった一切の行動の選択はプレイヤーに委ねられており、非常に自由度の高いRPGといえるだろう。

戦闘システムは、トライエース制作のRPGではお馴染みの、攻撃ボタンをタイミングよく押して連続攻撃を叩き込むアクション性の高い「コンボ戦闘システム」。本作では、そのシステムをブラッシュアップさせたものだ。

『テイルズ〜』『スターオーシャン』では、任意のキャラクター1人を操作して、仲間とともに攻撃を行うセミリアルタイム形式で、攻撃を連続して叩き込むコンボや、特定の攻撃を組み合わせることで必殺技を繰り出すといったアクション性の高いものだった。このシステム自体は面白いのだが、仲間を育てた達成感が感じにくかったり、アクション性の高さが敷居の高さに繋がる面もあわせもっていた。

しかし本作の場合は、戦闘に参加する仲間を4つのボタンに振り分けて、すべてのキャラクターをボタン1つで操作可能にしている（このインターフェースは『発明』だ）。またターン性の導入で、行動の順序を考えるなど、戦略性も高まった。加えて、魔法を使えるキャラクターを中心にパーティーを組めば、アクションが苦手な人でも十分に楽しめるのだ。このように、スピーディーかつ幅広いユーザーに楽しめる配慮がなされ、これまで制作してきたRPGの戦闘システムの完成形といっても過言ではないものになっている。



重苦しい世界観が丁寧に描かれている。

これら以外にも道具作成やスキルの習得、一方で買い物要素の削除など、特徴的なシステムが多数ある。作品を構成しているものひとつひとつを見ると、これまでトライエースがRPG制作において培ってきたものを磨きあげた、ある意味、集大成的な作品に仕上がっているといえるだろう。

だが、物語やテーマを描ききり、プレイヤーにしっかり伝わるものになっていたか、という点については疑問も残る。

本作は物語を語る方法が、いわゆるRPG的な文法——情報の入手方法や取捨選択がプレイヤーに委ねられ、個々の経験の蓄積が物語を形成——で構成され、強調されている。これは情報（物語）の密度がプレイヤーによって異なることにも繋がる。そのため、人によってはテーマが浅く感じられたり、何を訴えたかったのかがみえにくい。物語を語るという点で、このバランスの危うさが魅力でもあり、かつ不満点としても残る。

また終末戦争といっても神界の描き方が希薄なため、プレイの動機づけに乏しい。むしろ地上界のほうが終末感が漂っている（本当に救うべきものは何なのか、という意味があったのかもしれないが）。ヴァルキリーと対となる存在、ルシアも、プロローグ以降、中盤まで描かれないので存在が薄味だ。より深く後のジレンマを感じさせるなら、冒頭から登場させてもいいだろう。

他に現在露出している情報にも問題があるように思う。ネタばれになるので詳しくは書けないが、情報が「これは～できる」といった取捨選択が可能な並列的なものではなく「これは～しよう」といった一義的なものが多い。つまり、ゲームの構成にそぐわないのだ。

これは誰が悪い、という短絡的な問題ではないのだが、ゲームシステムに仕掛けのある作品だけに、説明書も含め雑誌媒体などへの情報の露出に関しては一考の余地があるだろう（奇しくも、そうした情報の露出に関しては『ドラゴンクエストⅦ』でも問題になった）。

ただ、これは与えられた情報で遊ぶことに慣れすぎた受け手側の問題でもある。その点では、RPGの現状に対するアンチテーゼといえなくもないし、確信犯的な仕掛けを盛り込んだ勇気も評価に値する。だが数十時間後に気づいたユーザーはどう受け取るか……。

とはいえ、本作が野心的でありながら良質なRPGであることに間違いない。たとえて言うなら、精巧に作られた寄せ木細工、と形容できるのではないだろうか。寄せ木細工はすべて噛み合わさった状態だと、それ自体は地味だ。だが、バラバラにしてみると、ぴったり隙間なくあわさるように微細に加工された木片の精巧さに気づき感嘆する……。そんな、職人気質をひしひしと感じる作品だった。

PROFILE

星野一幸（ほしの・かずゆき）

1969年生。Y2K問題ですが、ゲームの場合はどうなんでしょう。あまり取り沙汰されてないように思うのですが。日付機能のあるゲーム機は最近の主流ですし、ソフトに組み込まれているのもあるしねえ。もしかしたらとんでもないことが……。

関連作品

スターオーシャン（RPG）
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,500／発売日：'96年7月19日
スタートレックへのオマージュを存分に感じさせるスペース・ファンタジーRPG。好評につきPSで『～2nd』も制作された。

ヴァルキリープロファイル（RPG）
メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年12月22日

シェンムー 一章 横須賀

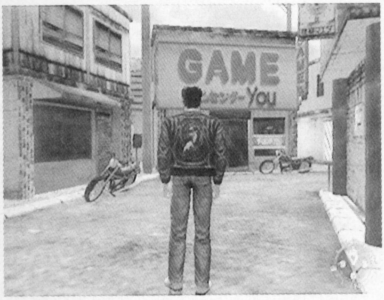
片山隆　プレイ時間：18時間

技術を見せるためのRPG要素　ゲーム業界のP3でありAIBO

制作費の回収を含めて賛否両論の本作品。ではそこに作品的な価値はなかったのだろうか。『シェンムー』の意味とは何か。

総制作費70億円、実売枚数30万枚（＊）。一節には制作費回収のためには200万枚のセールスが必要だとも言われており、商品としては失格である。では『シェンムー 一章 横須賀』はまったくの失敗作だったのだろうか。

テレビゲームに限らず、エンターテイメントの本質は人の本能を刺激するところにある、と思う。その手段として映像や物語、音楽などが用いられるわけだが、しばしばそこに「技術」が登場する。P3やAIBOをはじめ、優れた技術は人を驚かせ、魅了させる力を秘めている。『シェンムー』はそうした、技術を見せるためにRPG要素が存在しているゲームだ。



目の前には何をしてもいい自由な空間が広がる。

実際このゲームに投入された技術は現在の国産テレビゲームのレベルを遥かに凌駕している。実際の気象観測記録から設定されたランダムに移り変わる天候。商店街の一軒一軒がリアルに3Dで表現された街並み。個々の引き出しに至るまで物が詰まっている家財道具。自律的に町の中を歩き、行動する何十人もの人々。アクションゲームとしての完成度。実機上でムービーと変わらぬ質で動くCG。手のしわの一つ一つ、前髪の揺れまで表現されたリアルなキャラクター等々。

総監督はセガの顔とも言うべき鈴木裕氏。その作風はゲームからゲームを作るのではなく、ラジカルな視点で現実を捉え、結果としてゲームの枠に帰着させる、という点に特徴がある。『アウトラン』はカーステレオからBGMを流しながら、フェラーリに女の子を乗せてかっ飛ばすゲームで、レースゲームではなくドライブゲームと呼ばれた。『F355チャレンジ』に至ってはシミュレーターと割り切り、上級者向けにコースを難しくするのではなく、初心者用に操作補助をつけて間口を広げる、という通常のドライブゲームとは逆の視点で作られていた。

その鈴木裕氏が『シェンムー』でやりたかったこと。それはお仕着せの世界ではなく、登場人物が自律的に動き、天候が自由に変化する、完全な3D仮想世界の中で、本当の意味で自由に行動できる空間を作ることだろう。この前人未踏の難題をセガソフト2研は力技でやり遂げてしまった。ただ、それだけでは確かにゲームにはなら

＊編集部調べ

ないので、物語性やアクション性を付け加えて、間口を広げたのではないだろうか。逆にこのゲームがグラフィックを2Dにしてサターンで発売されても、面白いゲームになったとは思えない。そこには何も驚きがないからだ。

またこれは推測だが、鈴木裕氏は視点を変えれば現実はもっと面白いものだと言いたいのではないか。重い物と軽い物を同じ高さから同時に落とすと、重い物が先に落ちるのではなく、両者が同時に落ちる。そんな日常のちょっとした驚きや発見の面白さを、ゲームという枠組みの中で伝えているように思う。でなければフェラーリを運転するゲームは作れても、フォークリフトを運転するドライブゲームは作れないだろう（『シェンムー』の後半に主人公がフォークリフトを運転して港を舞台にレースをするシーンがある）。でも確かに言われてみれば、フォークリフトのレースは面白そうだ。

ゲームの展開は今時珍しいほど「お使い」の連続で進んでいく。そのかわり、いわゆるRPG的なお約束はほとんどなく、嫌らしい罠で時間を浪費する心配はない。かわりに必要なのは常識だ。たとえば電話番号しかわからない建物の住所を調べるとする。通常のRPGでは町の人との会話を重ねて手がかりを掴むことで物語が進む。ところが『シェンムー』では、電話帳を調べればいい。そしてその電話帳は、自宅の電話機の下にしまわれている、といった具合だ。一事が万事この調子で、良くも悪くもRPGを知らない人の作品だと思わせる。しかし、それはスモッグに目が曇った我々に、本質は何かを語りかけるようだ。

ただ『シェンムー』のゲーム性を陰で支え、高い志を空中分解させることなく製品としてまとめ上げたのが、皮肉なことに様々なRPG的な手法であることも、また間違いはない。たとえば3Dの街並みは、それだけで迷いやすい。そのため交差点にはゲームセンターや工事現場など、必ず目印になる特徴的な建物を配置するとか、最低でも1日に1回は何かしらイベントを発生させ、プレイヤーに次の目的を指示して、飽きさせない工夫をする等々。こうした細かい作り込みが、『シェンムー』をゲームの枠に留めた。企画者と共に現場のスタッフを賞賛したいゲームでもある。

また、シナリオやイベントが分担作業で作成された結果、ゲームの展開に関係のない、一般の人々との会話や反応が非常に類型的で、生活の息吹を感じさせないものになってしまった。この点は改良の余地が多分にあるだろう。

すでに鈴木裕氏は続編を制作する意向のようだが、そこに求められるものとは何か。それは最新技術の投入による、架空世界のより一層のリアリティの充実だと思われる。『バーチャファイター』が1から2、3へと進化していったように、『シェンムー』もAVGパートとゲームパートの融合やキャラクターのAIプログラムの作り込みによる疑似感情の表現、ミニシナリオの拡充などで、本当の意味で何でもできる、ただ生活しているだけで楽しい、当初からの理想に向かって進化して欲しい。

残念ながら技術による驚きは画面演出と同じで、すぐに慣れてしまう。年々目が肥えていくユーザーを驚かせ続けるのは並大抵のことではないが、懐古趣味に陥ることなく、健全な技術の進化に伴う遊びの提供を目指して、セガのフラッグシップ・ゲームとしての責務を全うすべきだ。『バーチャファイター』のポリゴンキャラクターを動かす技術が、『バーチャストライカー』などへ転用されたように、開発の過程で生まれるノウハウを他の部署で共用するなど、波及効果は少なくないと思われる。それが全16章を楽しみにしているユーザーに対する責任ではないだろうか。

PROFILE

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲーム&パソコンライター。趣味はアウトドア。野宿経験多数。ゲームはPCフライトシミュレータなど3Dモノが好き。

関連作品

F355チャレンジツイン (RCG)

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'99年

セガ鈴木裕プレゼンツの最新ドライブシミュレータ。走行データをVMに記録し、シェンムーパスポートで解析可能。

シェンムー　一章　横須賀

大野幸一　プレイ時間：20時間

技術力は最高峰。しかし、肝心要の「ゲーム的な面白さ」はどこへ行ってしまったのだろうか？

ゲームというメディアは「見る」だけではなく「体験」することで完結する。残念ながら『シェンムー』には「体験」することの面白さを感じることは少なかった。

まとまりのないゲームシステム

『シェンムー』クリア後の率直な感想は、「ゲームとしては3800円ぐらいの価値しかないのでは」ということである。

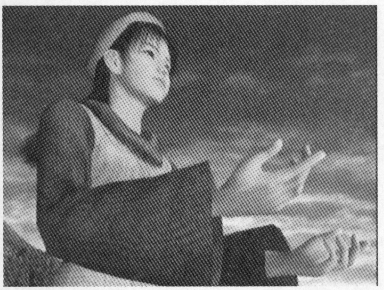
商店街、家、さらには家財道具に至るまで緻密に再現されたバーチャル空間。夕焼け、雨や雪といった自然現象。表情や細かい動きまで見せるリアルなキャラクター……確かにこれらの技術力は見事である。

しかし、そうした「装飾」を取ってしまった場合、『シェンムー』には何が残るのだろうか。骨格となるゲーム部分は、実は恐ろしく貧弱なのではないだろうか。

ゲームシステムの根幹としては、父親の死に隠された謎を追うアドベンチャーパートとQTEバトルの二つに分けられるだろう。

アドベンチャーパートは、よく言われるように「おつかい」的である。ストーリーを進めるとヒントが得られ、ヒントを頼りにフラグを立てる、するとまたヒントが得られ……の繰り返し。逆に言えばフラグが立たないとストーリーが進行しないので、いきおいプレイスタイルはフラグ立てに終始する。それは本作品が目指した「FREE」という概念には遠く及ばない、非常に受け身なゲームシステムといえる。また、聞き込みやアイテム探しといった行為は、これまで発売されたアドベンチャーゲームの中で何度も使われているありふれた手法であり、目新しさは皆無であった。

次にQTEバトル。よく言われるように『タイムギャル』的である。一つボタンを押すだけでキャラクターが自動的に様々なアクションを見せてくれる本システムは、実に分かりやすく、誰でも手軽に高度なプレイをしているかのような錯覚を覚えさせる。だからといって、もはや使い古されたシステムをゲームの肝としてしまうのは些か頼りない。確かにゲーム初心者でも先に進めるシステムではあるが、ゲームとしての面白さには著しく欠ける。このQTEバトルとは別に、同社の『スパイクアウト』ライクに格闘できるフリーバトルシステムは、『バーチャファイター』で培った3D格闘アクションがDCの性能と上手く融

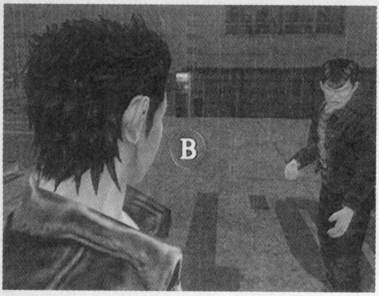


キャラクターのモデリング等は見事である。

合した（本作品で唯一、目新しいと感じた）システムであるだけに、理想を言えば全編フリーバトルで進むべきだ。フリーバトルは再チャレンジする度に易しくなるようなので、いずれは誰でもクリアできるようになる。何も簡易なゲームシステムを採用してまで間口を広げるようなことは、少なくとも『シェンムー』には不必要だったように思う。

さらに良くないのは、このアドベンチャーパートとゲームパートが乖離している点。

もっと両者をシームレスにして、そこにユーザーを飽きさせない工夫があってこその「FREE」だ。アドベンチャー、QTE、フリーバトル……今の『シェンムー』は、各パートがバラバラに存在していて、まとまりきれていないのである。



QTEバトル。確かに分かりやすいシステムではあるが……。

現実世界のシミュレート その先にあるべきもの

『シェンムー』のプロデューサーである鈴木裕氏がこれまで手がけた作品……『ハングオン』『アウトラン』『バーチャファイター』……を見ると、氏は「容易には体験できない現実世界の具象をシミュレートし、ゲームにエミュレートする」才能に秀でているように思う。

現に『シェンムー』での現実世界・日常生活のシミュレート具合は見事であり、かつてのゲームより一歩も二歩も先を行っている。だが、その先にあるはずの「ゲームにエミュレートする」部分が『シェンムー』では欠落しているように思う。

そして冒頭の結論になるわけである。

確かにCGや3Dポリゴンといった技術は凄い。しかし（少なくとも私は）物語やゲーム性にお金を払ったのだ。6800円分の面白さを提供してくれるものと期待していた。

しかしそこにあったのは、あまりにも古くさく陳腐なストーリー、苦笑を誘うステレオタイプな登場人物、異常に待ち時間の多い展開、そしてヒロイン（シェンファ）が出ないまま終わってしまうという物足りないボリューム……これで6800円の価値があるかと言えば、残念ながらNOと言うしかないのである。

技術力の面からすれば、『シェンムー』は現時点で最高峰の作品であることに違いない。だが、ゲームというメディアは「見る」だけではなく「体験」することで完結する。よって『シェンムー』は、見せ物としての価値はあるが、体験するもの（ゲーム）としての価値は値段の半分ぐらいしかなかったということである。

もちろんそんなことは鈴木裕氏が一番良く分かってるはずだ。フォークリフトでのレースや最後の70人バトルに、氏の「ゲーム屋」としての底力を見せつけられただけに、それが本編で見られなかったのが本当に残念である。

言うならば、パッドが泣いているのである。「モニターと本体だけでなく、僕をもっと使ってよ」と……。

最後に繰り返しになるが、この一章では日常生活のシミュレートに踏み入れた功績は高く評価されるべきだ。そして二章以降では、もっとゲーム的なまとまりと面白さを見せてもらいたいところである。

PROFILE

大野幸一（おおの・こういち）

1971年生まれ。関西大学社会部卒。ゲーム、パソコン中心のフリーライター。フォークリフトで荷物を運ぶより、ハリアーになって空を飛びたいなと思う古株ゲーマー。心のゲームは『ドラゴンクエストⅡ』。

関連作品

バーチャファイター（格闘ACG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'93年

当初、「バーチャファイターRPG」と噂された『シェンムー』。フリーバトルモードはどちらかと言えば『スパイクアウト』のにおいがした。

シェンムー 一章 横須賀（FREE） メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：'99年12月29日

The Encyclopedia Phantastica

RPG元ネタ大辞典

良く聞く言葉だけど、ホントは何だか分からない。
そんなあなたの疑問をズバッと解決。解決RPG元ネタ大辞典!!

編著 卯月鮎

アーク……

RPGでは人名に使われることの多い単語だが（特に主人公名。『アークザラッド』『天地創造』など）、基本は『聖書』創世記6—9の「ノアの方舟」のエピソードから。ノアがすべてを滅ぼす大洪水の際に、40種の動物をひとつがいずつ入れた箱舟のこと。また、ユダヤ教では、モーセの十戒を入れて運んだ箱（holy ark）の意味もある。語源はラテン語で「大箱」。事例としては、『リンダキューブ』では、そのまま箱舟として使われ、SFCの佳作『ミスティックアーク』では精霊の一種として使われた。また、『アークザラッド』の冒頭で開ける箱は契約の箱という意味での「アーク」ではないかと推測される。いずれにせよ、何らかの思い入れが込められることの多い単語だ。

ヴァルキリー……

北欧神話から。ラグナロクに備えて勇者の魂が憩う館「ヴァルハラ」へと戦死者の魂を導く乙女のこと。彼女たちは北欧神話の主神オーディンの娘であり、鎧と盾、剣で武装している。古代ゲルマン語で「戦死者を運ぶもの」という意味があり、英語読みすると「ワルキューレ」になる。というわけで、ナムコの初期RPG『ワルキューレの冒険』の主人公は要するにヴァルキリーのこと。『オウガ』シリーズでは女子の中級クラスであるが、一般的に多用されることは少ない。RPGではないが「マクロス」や「銀河英雄伝説」など、戦闘機に使われることも多い。

エーテル……

『FF』などのスクウェア作品でMPを少量回復する道具。溜めておいても終盤では使えないことが多い。もとは錬金術で使われた用語。この世を構成する要素のひとつであり、神や天使を構成する不変の物質とされた。さらに、18～19世紀頃、科学者に電気・磁気・光などを伝える媒体と考えられた仮想の物質もエーテルと名づけられた。もとは、古代ギリシア人が空想した、天空を満たす精気で「輝く」という意味の言葉から。また、いわゆるエチルアルコールの意もある。こちらの方が制作意図には近いか。

エクスカリバー……

大抵のRPGに出てくる、中途半端に強い剣。最終的にはそのゲーム固有の最強剣が存在することが多い。とはいえ「聖剣」のモデル的存在である。古イギリス伝承に出てくる英雄、アーサー王の魔法の剣。もとは「引き抜いたものが王になる」と銘がある石にささっていた。誰にも抜けなかったが、少年だったアーサーが引き抜き、王になった。アーサーが死に瀕すると、湖に投げ込まれた。石にささった剣というイメージモチーフは、RPGで多用される。SFC版『聖剣伝説』のオープニングはそのまま剣を石から抜く場面から始まる。これはその応用が極まったものといえよう。

エリクサー……

かなりのRPGでは究極の回復薬であり、HP・MPがともに回復する薬の名前。もとは錬金術上の概念で、金属を金に変える薬のこと。いわゆる「賢者の石」そのものとも、それをアルコールに溶かしたものともいう。ちなみに、『ドラクエ』にはそのまま「けんじゃのいし」（パーティ全員HP中回復）が存在している。元はアラビア語の「アル・イクシル」から来た語で「傷を手当てする粉」の意がある。錬金術では、不完全な金属（それはしばしば病気とみなされ、金こそ健康とされた）を治療するために考え出された概念であり、錬金術の究極の目的のひとつ。『マリーのアトリエ』で主人公の親友シアを回復させるために作る「エリキシル剤」はエリクサーのこと。

エルフ……

日本のRPGでは弓と魔法が得意で耳と寿命が長い種族を指す言葉になってしまったが、元は古ヨーロッパ起源の概念で、いたずらをする小妖精全般を指す。フェアリーからゴブリン、コボルトまで、広い範囲の妖精が「エルフ」という言葉に入る。語源は古ゲルマン語で「死者」を指す言葉から来ているともいう。J・R・R・トールキンの小説「指輪物語」にて、作者が美しく寿命のない種族を「エルフ」と名づけたことから現在へといたるようになった。その後、TRPGで現在のイメージが形作られて今日に至る。

キメラ……

ハゲワシのような上半身、芋虫のような下半身と、奇妙な姿をした『ドラクエ』の名物モンスター。もとはギリシア神話から。ホメロスの「イーリアス」など

でその名が見られる架空の獣。ライオンの頭、ヤギの腹、蛇の尾を持ち、背中からヤギの頭が生えている。翼は持ってません。口から炎を吐くのが特徴。一般的には英語読みで「キマイラ」と発音することが多く、『ドラクエ』以外のRPGではたいていこの姿で登場している。

スライム……

『ドラクエ』を筆頭に、日本のRPGでは表面張力のあるゼリーのような形態をしたモンスター。もとは20世紀初頭のJ・P・ブレナンの小説「スライム」から。20世紀で一大勢力をなした。英語では「軟泥、ヘドロ、もしくは魚やカタツムリなどの粘液」のことだが、前述の小説から冒険活劇系のパルプフィクションに登場するようになった「意志を持つ粘菌」。さらに『ウィザードリィ』に採用され、ファンタジーのモンスターとなった。語源はラテン語の「泥」から。

せかいじゅのは……

『ドラクエ』シリーズで、死者を復活させる道具。応用品としてせかいじゅのしずくがあり、どちらも重宝する。というか、持ち数制限があるので有難味がある。世界樹とは、北欧神話に登場する巨大な樹木「イグドラシル」のこと。イグドラシルは天蓋を支える世界の中心軸であり、神々の世界はその樹上に、人間の世界はその影の中にある。世界樹はトネリコという種類の木とされ、その樹皮からは生命の液体が流れているという。

ドワーフ……

RPGでは、地中に住み、鍛冶鉱山系を好む偏屈な種族。ドワーフがらみのお使いイベントがかならずある。北欧神話では、黄金を好み、地中に住む小人であり、「グングニルの槍」など数多くの武器を作った。ワーグナーのオペラ「ニーベルングの指輪」では、偏屈で強欲な小人であり、すべての過ちの元となる指輪を作った。やはり「指輪物語」の影響を受けて、現在の姿となった。元は北欧で小人を指した「ドウェルガ」という言葉から。

ベヒーモス……

「聖書」ヨブ記40：15—24から。巨獣であり、カバのこととされている。神の創り出した生物の中でもっとも驚くべきものと語られる。ちなみにベヒーモスがイスラム世界に伝わって派生したのが「バハムート」であり、RPG的にはバハムートの方が強力な存在であるようだ。語源はヘブライ語の「獣」から。

マナ……

『聖剣伝説』などで、いろいろな使い方をされる言葉ではあるが、もとは太平洋諸島の住民が信じる超自然力であり、すべてのものに宿っているとされるエネルギー。また、つづりはやや違うが、昔イスラエル人が荒野をさまよっていた際に神から与えられた食物もマナといい、混同されることもある。

ミスリル……

ほとんどすべてのRPGでそこそこ強い素材として扱われる金属。「指輪物語」から。トールキンが作り上げた世界観の中では最高の金属で、モリア鉱山（これ自体が出てきたRPGもある）のみから採れ、鋼よりも硬いとされる。語源は、やはりトールキンが作り上げた架空の言語、エルフ語で「灰色の輝き」という意味、らしい。価値のインフレが起きたため、RPGでは最強の金属ではないのが悲しい。

ラグナロク……

『FF』でなぜか延々と最強の武器の名称として使われた言葉。最近では乗り物の名前。語源は北欧神話に特有の概念。いつか必ず起こるとされる、神々同士の争いとそれに伴う世界滅亡のこと。「神々の黄昏」と訳されるが、原義は古代ゲルマン語で「神々の運命」という意味を持つ。

リヴァイアサン……

「聖書」ヨブ記41：4から。海中に住む巨大な怪獣「レビヤタン」の英語読み。クジラか海ヘビとみなされている。ヘブライ語で「ねじれた尾をもつヘビ」という意味がある。ちなみにベヒーモスと対応して語られている。

ロト……

『ドラクエ』の最初の3作で、物語を引っ張るキーとなった勇者の称号。「聖書」創世記18—19から。堕落した邪悪な町、ソドムとゴモラが天からの炎で滅ぼされた際に、唯一逃げ出した人物。その際、「後ろを振り返るな」と警告を受けていたが、禁を破ったロトの妻は塩の柱になってしまった。あと、くじという意味もあります。今度「ジャンボ」を上回って最高額4億円になるようですね。

森はなぜ迷うのか

RPG数あれど、お約束といえば「迷いの森」。森に入れば無限ループが待ち受ける。なぜ森は迷うのか？

まず、西洋の森は人間と対立するもの。というのもキリスト教伝来以前に由来すること。ヨーロッパの先住民族、ケルト人は聖なる木を信仰し、森に親しみを持っていた。しかし、キリスト教は異教的な要素を排除するために森を攻撃した。その結果、ヨーロッパには石中心の文化が成立し、木の文化はほとんど残らなかった、ともいう。

日本のRPGが大幅に影響を受けている『指輪物語』にも大量に「森で迷う」恐怖感をあおる部分が出てくる。入ったが最後、出られないと言われる「闇の森」など、主人公一行はさんざん森で苦労するのだ。

そして、日本にもあった迷いの森。その名も「八幡の藪知らず」。伝奇小説の元祖『里見八犬伝』にも登場するこの森は、やっぱり入ったら生きて出られないという伝説のある実在の森で、千葉県市川市に今もある。

というわけで、森は迷うもの。皆さん、お気をつけ下さい。

卯月鮎（うづき・あゆ）：最早よろずライター。正月競馬は惨敗。あまりにもふがいない負けっぷりに共感を覚え、アイリッシュダンスの産駒、アイリッシュソングを追いかけることを決意。今年の目標は万馬券5本（しかもワイドで）。



RPGを育てれば店も大きくなります。

GAMESマーヤ葛西店
店長　秋谷久子

ゲームが売れない昨今。RPGの現状をショップはどう捉えているか？

うちの'99年12月の前年対月比は、売り上げベースで8割くらい。厳しいですね。でも今はどこのお店でも、それくらいじゃないかしら。RPGも同様で、『ドラクエⅦ』が延びたとはいっても、タイトルはそこそこあった。でも『ポケモン金・銀』は別格として、一様に売れてない。比較的ましだったのは『ヴァルキリープロファイル』くらいかな。それでも百万本いかないんですよ。特にSCEIの『レジェンド オブ ドラグーン』は内容が厳しかった。『FF』を目指して、いろいろなところが中途半端になってしまったんだろうな、と思います。

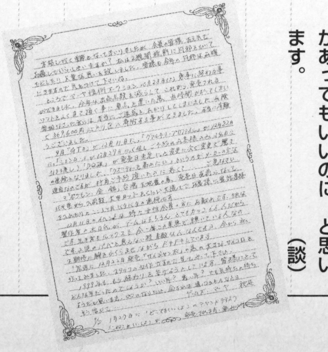
ただ、RPGを遊ぶ層ってやっぱり多いんですよ。店を大きくしようと思えば、RPGを売るのが一番なんです。なぜなら、その店の固定客になってくれるから。RPGって時間もかかるし、画面を見ただけでは面白さがわからないでしょ。だからお客様からの問い合わせが多い。そこでそのお客さんにあった助言ができて、本当に楽しんで貰えれば、また同じ店で買ってくれます。ハードを買った店でソフトを買うことが多い、というのと同じですよ。逆に3回クソゲーを勧めたら、4回目はないですね。


針金「ビブリボン」は店員の手作り。

そのためには、バイヤーがもっとゲームを勉強するのは当然として、メーカーさんもショップに協力して欲しいんです。TVCMでライトユーザーを取り込んだのはSCEIさんの功績だと思いますが、もうお客様はCMにも慣れてしまっている。今やTVCMを打っても売れる物は一握りですから。

じゃあどうするかというと、対面販売の強化ですね。お店が頑張って、ゲーム個別の面白さを、ユーザーごとにアピールしていく必要があります。うちは6千名の会員に手書きのダイレクトメールを送るなど、顧客管理には自信がありますよ（笑）。また店内も時々に応じて大幅に展示を変えて、お客様にアピールしています。年末商戦は音ゲーに絞って、店頭を音ゲー関連の什器やポップ、レイアウトで揃えました。針金で作った『ビブリボン』のキャラクターはスタッフの力作です。次は『コード：ベロニカ』に合わせて入り口や床に血しぶきのシールを張り、グロテスクさを強調したい。一方で同作は『1』と『2』の純粋な続き物になるので、両者とDC本体をお持ちのお客様にダイレクトメールを出し、ピンポイントに絞ったやり方をします。

メーカーさんは全国で何万本と目標設定をされますよね。ショップは自分のセールス圏内で何十本と考える。この差をどうやって埋めていくかが、鍵になるのではないでしょうか。そのために、ショップでできることには限界がある。特にRPGは発注前に30分から1時間程度はバイヤーに遊ばせて欲しい。『ヴァルキリー』はそれができたんで、安心して発注ができたし、勧められた。またメーカーの営業さんに、もっと販促のアイディアについて聞いて欲しいんです。イベントをやったり、販促物を作ってもらったり。一番面白がって協力してくれるのは、コナミさん。あとSCEIさんとセガさんですね。反対に任天堂は何もしてくれない。もっと協力体制があってもいいのに、と思います。（談）


会員に届くDM。手書きである点がポイントが高い。

GAMESマーヤ葛西店
東京都江戸川区中葛西3-18-17　TEL:03-3686-1465
年中無休　AM11:00～PM11:00

スタンプ、ゲットだぜ！

これぞ山の手線RPG!?

ポケモンスタンプラリーの魅力

'97年に初登場以来、夏休みの定番イベントとなったポケモンスタンプラリー。その魅力はどこにあるのか？

スタンプラリーは日本最大のヒットゲームだ。弘法大師空海が四国八十八ヶ所の札所めぐりというスタンプラリーをプロデュースして以来、常にトップレジャーの座を確保し続け、一千年がたってしまった。その魅力は衰えるどころか、百名山や観音めぐり、七福神めぐりと、数々のパクリゲームを生み出しつつ今日に至っている。JRが主催したポケモンスタンプラリーももちろんこの流れにあたるもので、ポケモンというキャラクターとあいまって、過熱気味ともいえる人気を博している。この人気の秘密はどこにあるのか。JR東日本東京支社営業部販売課の櫻井広明氏、片山典子氏に伺った。

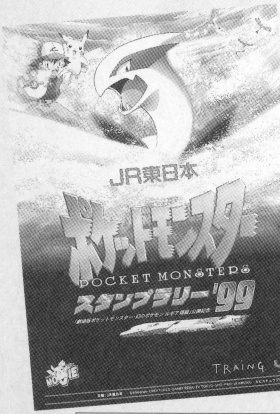
「JRでは昔から利用促進イベントはやってきたのですが、あまり人気ではなかった。ポケモンラリーも最初は、東京地域の利用促進イベントということで企画したのです」（櫻井）。「最初はこんなに人気が出るとは思いませんでした。以前のイベントは2千人程度だったのが、いきなり平成9年の第1回では10万人になってしまったのです」（片山）。第1回のラリーはさすがに過熱人気で、2回目以降は周る駅の数を減らし、昨年は5万チケットに限定したが、それでもすぐに完売してしまうという。この人気の秘密はどこにあるのだろうか。

「第一はなんといってもポケモンの魅力でしょう。コンプリートするともらえるポケモングッズの魅力が大きい」（片山）。「また、ラリーのゲーム性というのもありますね。降りたことのない駅に降りて小さな冒険を楽しんだり、移動中に親子で普段とは違った触れ合いが生まれることもある。意外と、若いカップルでラリーを楽しまれている方も多いんです」（櫻井）。



第1回のコンプリートアイテムは認定カードだった。

スタンプラリーはビデオゲームに親しんだ読者にとっては、その面白みが理解しにくいかもしれない。ただ決められた場所を回ってスタンプを押し、コンプリートすると景品がもらえる。それだけのゲームだ。RPGのようにクエストやバトルや謎解きが用意されているわけではない。しかし、考えなければならないのは、空海以降一千年もヒットゲームであり続け、今なお毎年多くの人がラリーに参加している事実だ。これはもう、空海の言葉で「満願成就」、われわれの言葉では「コンプリート」に対する欲求が人間に内在しているとしか言いようがない。すべてのポイントをまわった達成感と、コンプリートすると幸せが訪れるのではないかという幸福感がすべてなのである。そこには衒いもなにもない。過度なまでに複雑化するRPGをもう一度考え直してみるべき時期に来ているのではないだろうか。そういえば、「ウィザードリィ」を未だにベストRPGに挙げる人は多い。21世紀は、ストレートなRPGが復権するかもしれない。



'99年のスタンプ手帳。



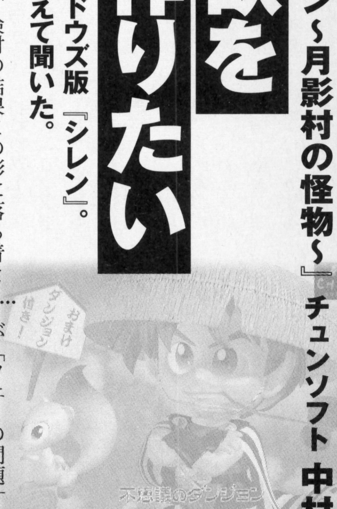
昨年採用された専用切符入れ。

牧野武史（まきの・たけふみ）：フリーライター。著書に『横井軍平ゲーム館』（アスペクト）など。

ウィンドウズ版『不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～』チュンソフト 中村光一氏

ユーザーの創作意欲を刺激するゲームを作りたい

チュンソフトの新作RPGはLANでスコアを競えるウィンドウズ版『シレン』。今、なぜPCゲームなのか、中村光一氏にRPGの現状を交えて聞いた。



RPGというより、凝った『マインスイーパー』

ウィンドウズ版『風来のシレン月影村の怪物』は、職場や学校の休み時間、一服する感覚で、みんなで楽しんでもらおうと作ったゲームです。職場に一人『シレン』を知っている人がいれば、PCをLANで繋いで、共有ドライブを作ればネット感覚で遊べますから。敵キャラや道具の名前が変えられるので、ボスを嫌な上司にしたり（笑）。ただ、最初に『シレン』があったわけではありません。企画自体はウィンドウズ95の発売前からありました。当時ウィンドウズ95は発売前から爆発的に売れると予想されていた。ならば当然、その上で遊べるゲームが出るだろうし、その先にはインターネットとの接続という可能性も開けるだろう。そこでウィンドウズ環境でゲームを開発しようと。それが始まりです。で、何を作るかという話になって『シレン』が一番適しているな、と。RPGというよりも、凝った『マインスイーパー』という位置づけですね。

その後研究を進めるうちに、本格的なネット対応RPGは大がかりで時間もかかるとわかった。それで別のやり方を考えるうちに、出てきたアイディアがLANの中でスコアを競うというもの。いろいろなアイディアがあったのですが、検討の結果この形に落ち着きました。ゲーム中に別プレイヤーの残した道具入りの壷を拾えるようにしたのは、開発も終盤に入ってから。これは燃えますよ。ああ、悔しかったんだろうなと（笑）。ただ、今から思えば自分の壷を探せるとか、誰が自分の壷を拾ったのか、わかるようにしておけば、もっと面白かった。今後の課題ですね。

発売前はどんな反応が返ってくるか、心配していたんです。LANの設定がわからないとか。でも、その手の質問は少なくて、一人で遊ぶユーザーが多いようです。ただパズル形式で遊ぶ「フェイの問題」を、自分で作れるキットは好評でした。自分の問題をホームページに掲載したり、ユーザー同士で交換したりと、活用しているユーザーがけっこう多い。それは狙い通りでした。

それよりも今回、初めてライセ



中村光一（なかむら・こういち）
チュンソフト代表取締役。代表作に『街』『不思議のダンジョン』シリーズなど多数。

ンス販売を導入したのですが、反応が今ひとつだったのが残念です。最初に買うのは『シレン』のコアユーザーだし、彼らも一人で遊んでいるのではつまらないから、職場の同僚や学校の友人に広めてくれるんじゃないか、そのための販路作りだったのですが、現状はまだ少ない件数に留まっています。時期が早すぎたのかな。ネット配信も1月から始めました。序盤は無料でダウンロードできますが、続きをやりたい人には決済してもらう方式です。ゲームは本と違って、買ってプレイするまで中身がわかりませんよね。ユーザーの利便性を考えると、こうした方式も必要だと思います。

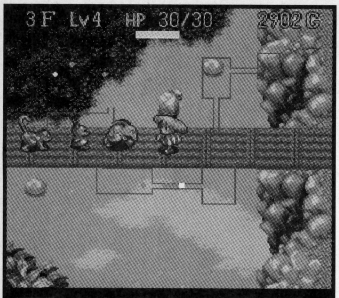
チュンソフトでウィンドウズ・ゲームを開発するのは初めてですし、ゲームの内容や販売方法など、どこかでPCならではの要素を盛り込まないと、SFC、GBと遊んでくれた人に申しわけがない（笑）。ネットゲームに向かう最初の一歩、という位置づけですから。今後も雑誌の付録CDや、プロバイダーのスターターキットにソフトを入れてもらったりとか、いろいろな展開を考えています。

RPGはどうあるべきか、は人それぞれだと思います。その中で『シレン』はユーザーにとってのよき遊び場であり続け、同時に自分を表現する場にもなればと思います。クリエイターの喜びは、自分の作ったゲームを多くの人に遊んでもらって、面白いと言ってもらえること。ユーザーが作った「フェイの問題」を交換できるようにしたりとか、作る喜びが味わえる企画も考えていきたい。今後もユーザーのクリエイティビティを刺激する要素の入ったゲームを作りたいですね。

ただ、日本のRPGは、体験型ドラマと定義できるものが主流。基本的に本や映画と同じく、作者の用意した物語を体験していくものが多数派でしょう。『シレン』のようなゲームも、こうした主流があってこそと認識しています。その中でもう一つの世界にいることを実感させてくれるのが、優秀なRPGでしょう。『ドラゴンクエスト』にしても、シナリオ的には「一本道」だと思うんです。でも、途中でいろいろと寄り道ができるし、謎を解くのも試行錯誤の連続。それが楽しいし、世界の広がりが感じられます。

問題は体験型ドラマという、同じ枠組みの中で差異化を求めると、ビジュアルを強化したりとか、どうしても大作化しがちなこと。シリーズ毎に固有の「お約束」も増えて、初心者が入りにくくなっている。本当の意味で誰でも遊べるRPGは『ドラゴンクエスト』くらいでしょう。チュンソフトが最初に『弟切草』を作ったのは、ゲームを知らない人にも遊んで欲しいということが大きかったのですが、大作RPGを作ろうとしても、資金的にも人員的にも、無理だという問題がありました。『トルネコの大冒険』にしても同じで、RPGを作るのでも、その中に新しいルールを付け加えるような物でないと、チュンソフトでは勝負にならなかったんです。それでも最近は、サウンドノベルや不思議のダンジョンのような物も一定の認知がされてきて、ジャンルとして育ってきたので、また新しい何かを探しています（笑）。この堂々巡りは、ゲームビジネスの宿命でしょう。

ネットRPGも期待されていますが、ユーザーに遊ぶための努力を求める点がネック。RPGというジャンル全体に行き詰まりを感じることもありますが、打破するには開発負荷を軽くして、試行錯誤ができる、新しいゲームが生まれやすい市場でないと。業界全体で考えていくべきしょうね。（談）



不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～
基本はGB版の移植。PCをLANで接続してファイルを共有して、多人数でスコア競争などができる点が特徴。「フェイの問題」を自分で作成して、交換することも可能。ゲームのダウンロード販売も行っており、無料で「ナギ救出」までプレイ可能だ。

不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～（RPG）
メーカー：チュンソフト／機種：Win95&98／価格：￥2,980・￥1,500（シェアウェア・別途手数料が必要）／
発売日：'99年12月8日　http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se129615.html

ネット化で原点回帰を──果たしたRPG、その行方──

──海外で爆発するネットRPG。その背景には何があるのか。国内外のRPG進化史を比較しながら、RPGの今後を考察する。

Text by 重田秀一

『D&D』から『WIZ』『UT』へ

最初に少しだけ歴史の復習をしよう。

RPGの始まりは、イギリス人の言語学者、J.R.Rトールキンが執筆した「指輪物語」('54~'55)にさかのぼる。彼が15年もの長い歳月をかけて温め、描いた壮大な幻想神話は、虚構の世界に、現実世界と変わらない暮らしや物の価値、生きることの意味などを描き、緻密な設定とそれを元にした具体的な描写によって、幻想世界における一つの大きな公式を打ち出した。

そして、'74年にその幻想神話の公式を元にした、ゲームとしてのごっこ遊びができないものかと考案されたのが、米TSR社から発売されたTRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（以下『D&D』）だった。すべてのRPGが、この『D&D』の影響を受けているといっても、過言でないだろう。

魔物、冒険者、戦闘など、物語によって描写された世界を数値化し、ゲームマスターと呼ばれる判定役が、あらかじめ用意しておいた台本にもとづいて、エピソードを会話で進めていく。その過程で迷宮に赴いて魔物と戦ったり、イベントをこなすことで経験点をもらい、演じるキャラクターを成長させていく。時には魔法のアイテムを得ることがあるかもしれない。このように『D&D』は現在のRPGの基本概念を築いたのである。

机を囲んでわいわい話しながらプレイする形に、現実との区別ができないプレイヤーがでるほどで、'70年代のアメリカ・ボードゲーム界はRPGが席巻したと言っても良い。物語を読み解く行為を、実際に冒険をするかのように、リアルタイム性を帯びながら楽しめる。その結果プレイヤーという名の多くの主人公が生まれたのだ。

'70年代がTRPGの時代なら、'80年代はコンピュータRPGの時代だとも言える。

'81年には『D&D』の冒険を一人で楽しむことができる、本格的なコンピュータRPGとして、サーテック社より『ウィザードリィ』がリリースされた。線画で描画された3Dダンジョン、神秘感すら漂う、すべてが確率で計算されたゲームシステムの完成度。そしてもう1本、時を同じく'81年にパシフィック・カリフォルニア社からリリースされた『ウルティマ』は、グラフィカルな演出や、ロード・ブリティッシュというカリス

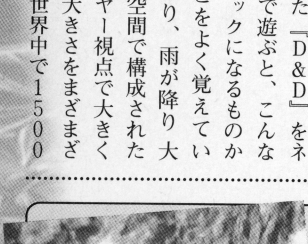


マが生まれるほどに練り込まれた内容で、RPGの2本柱となったのは周知の通りだ。
　その後、コンピュータゲームの一ジャンルとして確立されていったRPGは、発展の過程で、海外RPGの多くに見られるゲームシステムと世界設定を重視した、架空の世界を体感する自由度の高い冒険スタイルと、国内RPGによく見られる物語を追体験するものへと、大きく2つに分かれ、その幹をのばしていった。
　ところが海外RPGは、より遊びやすいシステムと、これまで以上にゲームの中に長く浸っていられる世界の構築に努めた結果、次第に一人でプレイするには持て余すほどのボリュームへと膨らんでいく。世界設定の肥大化とわかりやすいゲームシステムが、長時間の孤独と単調になりがちな作業的戦闘になり、頭打ち感が見え始めたのだ。実際、'80年代後期のRPGは、『ウィザードリィ』の正統的進化とも言える『ダンジョンマスター』を除けば、発明とも言える進化には乏しい。

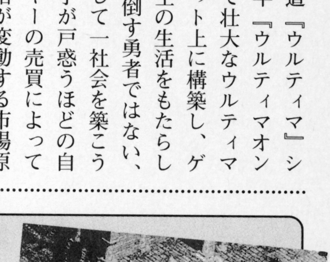
ネット化で爆発する海外RPGたち

　この進化の停滞が、'96年、ネットRPG『DIABLO』の登場で、大きく変わっていく。
　ほぼマウス一つで操作できるわかりやすいインターフェースや、ランダムダンジョンの採用・ロアアイテム生成など完成度の高いゲームシステムと、ネットワークを通した世界中のプレイヤーとの多人数プレイという形で、シナリオによる演出では感じることの出来なかった、ドラマティックな対人関係がもたらす感動が生まれたのである。協力プレイあり、PK（プレイヤーキラー）あり、全世界のプレイヤーが、迷宮に潜って悪を倒すというわかりやすい内容の中で、心のままに戦い友情に憎悪に心の秤を大きく揺らした。
　さらに、王道『ウルティマ』シリーズも、'97年『ウルティマオンライン』として壮大なウルティマワールドをネット上に構築し、ゲームの中に架空の生活をもたらした。従来の悪を倒す勇者ではない、世界の住民として一社会を築こうという、遊び手が戸惑うほどの自由度。プレイヤーの売買によってアイテムの価格が変動する市場原理の導入、生物の生態系バランスを模した食物連鎖など、これまでにない架空世界の作り込みは衝撃的だった。
　このネットRPGの流れに、'99年、新しい王道とも言えるヒロイックファンタジー『EVERQUEST』が加わった。初めてプレイしたとき、『指輪物語』を遊びとして進化させた『D&D』をネットRPGの形で遊ぶと、こんなにもドラマティックになるものかと感動したことをよく覚えている。夜明けがあり、雨が降り大海原のある3D空間で構成された世界は、プレイヤー視点で大きく広がり、世界の大きさをまざまざと見せつける。世界中で1500

3大ネットRPG


EVER QUEST（'99）


ウルティマオンライン（'97）



DIABLO（'96）

人を超える人が同時に旅し、出会い、戦っているそのスケールの大きさに圧倒された。

ゲームシステムは敵を倒して経験点を得て、キャラクターを育てるオーソドックスなスタイルだが、種族特性や職業能力差・信仰・装備品などで戦闘に変化を持たせた。また中盤以降の敵の強度は、他のプレイヤーとの連携プレイを自然と求める形でバランス調整され、会話だけのコミュニケーションにとどまらない、キャラクター間の深いつながりと戦略性が感じられるモノとなっている。そして、世界設定と世界の歴史といった根幹の部分の作り込みによってプレイヤーに刺激を与え、自分なりに世界を想像させる楽しさを与えており、その世界をより内側から深く知り、長期間楽しめるモノとなっている。

このように、'90年代後半はネットRPGの時代だった。海外ではこれら3本を中心に、RPGのネットワーク化が進んでいる。それはTRPGに感じられた、人との出会いによるドラマや、自分が起こす事件・出来事の感動を求める世界的な波なのである。多くのTRPGユーザーはネットRPGを遊んだ時、新しさの中にどこか懐かしさを感じたものだ。「これこそ、僕たちがずっと待ち望んできたものだ」と…。

国内RPGの「体験するドラマ」

一方国内では、'86年にエニックスからリリースされた『ドラゴンクエスト』から、事実上RPGの歴史が始まった。海外RPGのマニアックさを払拭し、誰にでもわかりやすい形で楽しめるRPGをコンセプトに制作された『ドラゴンクエスト』は、冒険の目的を明確化するため、シナリオに沿った冒険システムで世界を表現することに成功した（『ドラクエ』のマップ構成自体が大きな物語だ）。また、ウィンドウシステムによるグラフィカルな演出や、徹底的に練り込まれたインターフェース。すぎやまこういち氏の雄大なクラシック音楽調のBGMもあいまって一大ヒットとなり、以後の国内RPGに多大な影響を与えた。

特に作家によって書かれたストーリーを読み解き、体験するという物語性を重視したスタイルは、家庭用ゲーム機の個人で楽しむというスタイルと、本を読むことを好む日本人の国民性にも合致し、国内RPGの基本となった。この流れはプレイ時間の長さや、派手な演出・プロモーションの豪華さが光る『ファイナルファンタジーⅧ』で、一つのピークを見る。（セガからリリースされた『シェンムー』は、国内RPGの歴史の中でも例外的な存在だ。リアルに構築された横須賀を冒険するというモノで、街並みは確かに細かいところまで作り込まれており、景色の演出としてはよくできている。ただし一人で遊ぶにはゴーストタウンなゲームである。ネットゲームの箱としてみれば、ハビダットのようなコミュニケーションタウンとして、活気のある街並みなどリアルな作り込みが生きるゲームとなったと思われる、特殊な作品である。）

こうした物語の追体験性が主流の国内RPGの中にあって、ネットRPGも生まれ始めている。先鞭を付けたのはPCゲームメーカー。初期にリリースされた『ダークアイズ』や『ライフストーム』シリーズは、海外のRPGに見られる、ゲームシステムで遊ばせるプレイスタイルを取っており、プレイヤーが自由に冒険を楽しむことがコンセプトとなっている。しかし、まだ世界観の設定が浅く、ゲームの背景を知らずともプレイにほとんど支障をきたさないため、ゲームの持続性が低く、ややチャットソフトと化している。ただしネットRPGは、バージョンアップによって変わりゆく、進化するゲームであることから、今後の姿に大いに期待したい。

またドリームキャストを始め、家庭用ゲーム機がネットワーク化される流れの中で、遅蒔きながらコンシューマの世界でもネット化が進展している。現状では対戦ゲームの移植、チャットや掲示板など、コミュニケーションの呼び水としてのネットゲーム、メーカーホームページによるゲーム攻略ガ

イドといったサービスが主流だが、インフラの整備に伴い、できることは広がっていく。

現在のインターネットはナローバンドと呼ばれる、通信回線が細いサービスに留まっているが、数年のうちにワイドバンドと呼ばれる、現状の数十倍のサービスが始まる流れは確実にある。PCやインターネットの世界ではアメリカに遅れをとっている日本も、携帯電話も含めて近く劇的な変化を遂げる可能性がある。ゲーム機を使ったインターネットの常時接続も、夢の世界ではない（その意味でPS2のネット流通が2002年から開始予定と言われているのも、時期的には意味深だ）。

インフラの整備と共に業界も変わる必要がある

ただ、インフラが整った時点で、コンシューマゲームは大きな問題に直面することになる。デバッグの問題だ。1000人、2000人が長期に亘って同時に遊べるゲームシステムを作るためには、実際にそれだけの人数を長期に亘って集め、テストプレイを行う必要がある。そんな体力のあるゲームメーカーは、ほとんどない。多くて8人から16人程度の同時プレイが限度だろう。

海外ネットRPGでは、この問題をネット上でβ版を配布してユーザーにダウンロードしてもらい、デバッグとテストプレイを肩代わりしてもらう方式が定着している。ユーザーは半完成品だが無償に近い値段で新作ゲームが楽しめ、一方でメーカーはバグ・レポートと共に、ユーザーにそのゲームやメーカーのファンになってもらうメリットがある。

しかし、これらは大容量のハードディスクを積んだPCだからできる仕組みだ。β版CD-ROMを配布するやり方では、時間もコストもかかりすぎて、現実的ではない（その意味でセガ・ソニックチーム開発のネットRPG『ファンタシー スター・オンライン』がどのようなゲーム・システムになるのか、注目されるところだ）。

さらに、将来的にゲーム機にハードディスクのような大容量保存メディアが搭載されたとして、別の問題が生じる。ネット上で各メーカーがユーザーを囲い込むゲーム開発は、今のプラットフォームホルダーを胴元とした、サードパーティによるロイヤリティ徴収のビジネス・モデルとは相反する恐れがある。ハードメーカーが開発機器の提供や流通、市場などゲームビジネスを仕切る、管理的ゆえに品質の高い今の家庭用ゲーム業界と、ネットRPG開発の自由度・フランクさは、文化的に摩擦を起こすかもしれない。インフラが整う過程で、ゲーム業界もまたスイッチを変える必要がある。

それでもネットRPGは、RPGの進化の中での大きな革命で、大きな魅力を秘めている。他のゲームジャンルがネット化されても、所詮は遠隔地での対戦に終始するのに対して、RPGのネット化は、出会いが紡ぎ出すコミュニケーション・ストーリーという、新しい遊びを提示してくれる起爆剤となるからだ。

今日も海外RPGをプレイしているのだが、実際のところは、国産の、やめるにやめられないほどの中毒性を持ったRPGが遊びたいと思っている。やはり英語でコミュニケーションを取るのは、それだけで敷居の高さを感じるところもあるし、システムの理解にも時間がかかる。もし国産ネットRPGが登場するとしたら、『バイオハザード』のようなゲームの時間軸と都市構造を共有し、住民として生活するパニックホラーものや、戦国時代の日本を舞台とした、日々生活と妖怪退治モノをミックスしたような形など（海外では元『DIABLO』を制作したスタッフによって、映画『七人の侍』をモチーフとした『DIABLO』型の戦国RPGなんてモノも開発されてる）、唐突ではあるが今までにないような新機軸のゲームがまだまだ打ち出せそうに思える。

実現するには、今までのゲーム以上に多大な労力と、インフラそして業界の整備が必要なのだろうが、多くのユーザーも、期待しているのではないだろうか。RPGの新しいオリジナリティーを。

重田秀一（しげた・しゅういち）：現在ある大手ゲーム会社に勤める造形屋。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろんなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりとはまりたいと思う今日この頃。

□システムでひっぱるRPG、ストーリーでひっぱるRPG…等々RPGにも色々な形がありますが、読者の皆さんはどうあるべきだと考えているのでしょうか。

■RPGのなかで演ずる役割（ロール）が出尽くした感があると思う。そんな中では、結局、魅力のある物語がRPGを生かすのであって、システム等は快適にゲームを進める上でのインフラに過ぎない。一本筋の通った骨のある物語が中心にあるべき。

（東京都／Sou）

■そろそろ感動の押し売りはやめた方が良いと思う。今のRPGは、キャラクターの誰かが死ぬ＝プレイヤーが泣くだろうという甘い考えで創られているとしか思えない。ストーリーがなくても面白いRPGは面白いはず。

（北海道／清野淳）

■RPGには、そのゲームの主人公（あるいは住人）への感情移入のレベルによって、面白さのレベルが変わると思う。いかに良い映像や、かっこいいキャラクターを使っても、物語が単純で感情移入できなければダサク。RPGの半分は物語のウェイトでしめると思う。

（島根県／奥村伸彦）

■物語（イベント）の起きるフラグとフラグの行間をプレイヤーの想像力が埋めていくぐらいが理想的だとおもいます。ゲームボーイで『DQⅠ・Ⅱ』を改めてプレイしてつくづくそう思いました。

（千葉県／渡辺幹彦）

■『DQ』や『MOTHER』が名作であるのは、物語がプレイヤー＝主人公の視点で書かれていたから。プレイヤーになんら考えさせることなく勝手に話を進められても決して感動はしない。ゲームで物語を語るのなら、ゲームならではの手法で語るべき。

（大阪府／石野休日）

■物語は、それなりに必要だとは思うけど、プレイヤーの介入する余地がなくなる程入れては×でしょう。

読者の声①

Q1 RPGと物語の関係性はどうあるべきだと思われますか？

（京都府／スパルトイ—K—TAM）

■物語性の強いRPGは、ストーリーを追うことに夢中になってしまって、ゲームのシステム部分を落ち着いて楽しめなくなってしまいます。完全な物語を楽しませるのはアドベンチャーゲームにまかせて、RPGには不完全で行間を楽しませる様な物語が最適だと思います。

（新潟県／Church）

■個人的にはストーリーなんてなくてもいいと思ってる。三文芝居は見たくないし。セリフがないRPGなんてあったらステキかもな。

（千葉県／カベジマイサム）

■RPGというのは、自分を主人公とした物語を体験するゲームだと思う。だからRPGにとってシナリオとテーマは命。見せかけの自由度なんて必要ないし、逆にキャラが立ちすぎていると腹が立つ。そんな私のベストRPGは『DQⅤ』です。済みません。RPGは偏向しまくってます。RPGはSFC時代が良かったなあ。

（岡山県／久石薫）

■『トルネコ』のようにシステムで遊ばせるモノもあるので、「こうあるべき」とは一概には言えない。ただ個人的には、ストーリーがだめなソフトは最後まで遊ぶ気にはならないので、最も力を入れて欲しいところではあります。

（静岡県／将軍KYワカマツ）

■主人公＝プレイヤーにこだわる必要はないと思いますが、そのキャラクターの心情の動きについては納得させて欲しい。例えば、『FFⅧ』は、スコールがリノアに惚れてもかまわないけど、その過程がちゃんと描かれていないので不満が…。

（青森県／くりころりん）

□質問の意図が難しいという読者の方も少しいらっしゃいました。でもRPGは、ストーリーもシステムもどちらも面白いに越したことはないですね。システムとストーリーのゆるやかな融合。そんなRPGであって欲しいです。

（編集部）

□昨年もたくさんRPGが発売されました。読者の皆さんが選んだベストRPGは?

■『ポケモン金・銀』しかない!! 売り上げもNO.1!! って言うか、他のRPGはウザくてプレイする気にもなりません(すいません)。でも通信の楽しさを知ってしまうと、もう戻れないよ。マジで。
(静岡県/K@ZU)

■『幻想水滸伝Ⅱ』。108人のキャラが生きているから。
(東京都/萩原朋子)

■『ペルソナ2―罪―』。噂システムが面白い。ストーリーもしっかりしているし、何より悪魔との会話が楽しい。
(愛知県/TOMO)

■『ファイアーエムブレム トラキア776』。内容もシステムも最高。SFCなのにPSのゲームより100倍おもしろい。
(岐阜県/太郎)

■『FFⅧ』。RPGの1つの完成形だと思うくらいの作品だから。(奈良県/MD田)

■たぶん莎木。きっと莎木。理由はまだない。信じてるだけ。
(静岡県/鈴木)

■『メダロット』(WS)。なんかRPGはこれしかなかった様な。内容もまあまあ。アニメの方が好きだが。
(千葉県/まくってチャンプ)

■『俺の屍を越えてゆけ』。自分たちにかけられた呪いを解くという単純な目的と、約1歳7ヶ月(最大2歳だがまず無理)の中でどこまで強く育てることができるか? どの神の子を作るか? を考えていく過程が楽しい。一瞬でダンジョンから抜けられるのも良い。
(福岡県/NewHouse)

■『FFⅧ』。話題性は今年NO.1でした。
(神奈川県/なかつ)

■たぶん私一人だと思いますが『ブレードメーカー』。とにかく単純で、集中してやらなくても勝手にサクサク進んで、2日ぐらいであっさり終わります。生活があるので、そうそう何週間も何時間もゲームだけやっていられる人ばかりじゃないので、こういう存在は助かります。
(愛知県/くり)

Q2 あなたの'99年ベストRPGを教えて下さい

読者の声②

■『ポケットモンスター金・銀』。画期的な変化、目新しい要素こそ少ないものの、制作者のおもいが伝わる遊びやすさと、徹底的に見直した作り込みにベストRPGを送りたい。
(岩手県/本舘哲人)

■『ヴァルキリープロファイル』。ストーリーもGOODですがシステムにものめり込んでます(現在進行形)。
(栃木県/LUNA)

■『ネットハック』がイイです。想像をかきたてる世界観(システム)とシビアなつくりが良。悪戦苦闘しながらプレイしました。
(京都府/ゆきおかあい)

■すべてのものを吹き飛ばして『かえるの絵本』がトップかな。少々気になる点(シミュレーション部分の弱さやエンカウント率の高さ)はあるけど、ストーリーが良く、シミュレーションとRPGを上手に組み合わせた作品だと思う。次回作も楽しみ。
(青森県/アンタレス=リングィス)

■『聖剣伝説レジェンドオブマナ』。って言うか'99年ベストゲーム。久しぶりの主人公=自分なRPGだった。目的がなく、一応のエンディングはあるものの、強制が全くなく、自分のやりたいことが好きなようにできたのが良かった。あとランドメイクはフリーシナリオの完成形だと思う。
(東京都/橋本雄悟)

■『俺の屍を越えてゆけ』。見渡してみると全く新しいRPGはこれくらいしかない。
(岩手県/本城勝志)

■『ワイルドアームズ2nd イグニッション』。純粋にプレイして面白かったのは勿論、本当に買いたいと思って買ったソフトは'99年でこの一本だけ。制作した金子彰史氏の作品はPCエンジンの『天使の詩Ⅱ』をプレイして以来、チェックするようにしている。
(埼玉県/で～らん)

□RPGを遊んでいないと言う声が意外に多く、驚きでした。集計は9Pに掲載してます～。
(編集部)

ユーザーの愛を一身に受けながら、一方で市場や業界関係者の思いを踏みつけ、ここまで成長してきたRPG。でも、決してRPG自身に罪があるわけではないのだ。この矛盾がRPG、そしてゲーム業界全体を象徴している。

　ただゲームの進化に伴い、RPG自体も拡散と凝縮を繰り返しながら、今日に至っている。『ゼルダの伝説　時のオカリナ』はアクションRPGと呼ばれているが、レベルアップの概念はない。『バイオハザード』はAVGと呼ばれるが、「冒険」という意味ではRPGも同じだ。テレビゲーム全体が社会と結びつき、再構築されていく過程で、RPGもまた、変化の時期を迎えている。

　大胆に予測すると、今後RPGはプレイステーション2的な、テレビの前で綺麗な「画面をいじる」物語ゲームと、ゲームボーイアドバンス的な、常に身につけて隙間時間で遊ぶ、より日常的なネットワークを構築する遊び。そしてDCを含むネットRPGの大きく3者に分かれながら、互いが緩やかにネットワークで結ばれる時代へと進んでいくのではないか。

　すでに一部のゲームに見られるように、PS2的なRPGにおいては、50時間＝5800円という枠組みは崩れ、映画と同じく2時間しか遊べないけど、画面がとても綺麗で、満足度の高いゲームが出るだろう。物語を楽しむだけならレベルアップという概念は不要だ（その意味で『パラサイト・イヴ2』がRPGからAVGに移行したのは興味深い）。映画に追随するのではなく、映画に溶け込むゲームであるべきだ。

特集総論

日常を潤すRPGを求める

大作RPG受難の時代。だがそこには、ゲームが一番という奢りはないだろうか。

　またGBA的なRPGにおいては、『ポケモン金・銀』がそうであるように、公園、電車など、現実の社会自体がゲーム場になっていく。その中で実際に携帯電話で情報交換をしながらゲームを進めたり、アイテムを交換するような遊びも生まれるだろう。おりしも『ポケモン』に登場するポケギアが、その姿を指し示している。

　そしてネットRPGに関しては、ネットの仮想空間に遊び場が作られ、現実社会とリンクしていく。社会全体を見渡すと、今年は携帯電話の回線強化が行われ、来年にPCと携帯電話の双方でネット上の新しいサービスが普及。その流れがコンシューマに波及するのは、やはり2002年前後からではないか。おりしもセガは主要各アーケード施設を光ファイバーで結び、ラグのない環境での対戦ゲーム構想を立てている。そこにDCなりPCがゆるやかに繋がることは、既定路線だろう。

　過去RPGはFC～SFC時代に『ドラゴンクエストⅢ』で一つの完成を果たし、PSで『ファイナルファンタジーⅧ』が頂点を極めた。では次世代のハードだからできるRPGとは何なのか。上記の事柄以外に、最も重要なことは現実の生活とのリンクにあると思われる。ゲームは遊びの一つで、遊びは日常生活の隙間から生まれるもの。現在の大作RPG受難の原因は、ゲームが日常生活のリズムを無視して肥大化した点にある。今後は次世代ハードならではの、ユーザーの日々の生活を潤わせるRPGが生まれることを望む。

（編集部　小野）

お待たせいたしました！

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですからパート3

2000年2月末発売予定！

「投稿ゲーム批評　読者あっての本ですからパート3」がいよいよ発売です！　現在絶賛編集作業中で、2月末には書店に並ぶと思われます！　読者の皆様の熱意がギュギュギュっと詰まったアツアツの一冊、本屋で見かけたら買って下さい！　ご家族の分も買って下さい！　ご先祖様の分も買って下さい！　ペットの分も買って下さい！　プリーズプリーズ！

主な内容

僕の私のベスト10
皆様のゲーム人生において「これだ！」と思われる私的ベストゲーム10を大々的に発表！

ゲーム再評価
星の数ほど発売されているゲームソフト。有名ソフトからマイナーソフトまで、手当たり次第に再評価！

私だけの名作
あなたの胸の内に仕舞われた名作を、世の中にお披露目！　誰にも文句は言わせないぞ！

ここがヘンだよゲーム業界（&ゲーム批評）
普段あなたが思っている「ここがヘンだよゲーム業界」な意見の乱れ撃ち！

おしえてげーむひひょう
皆様から寄せられた疑問に対し、ゲーム批評が誠心誠意を尽くしてお答え！



◀ヨシミツくんも購入決定した模様！　ネコまっしぐら！

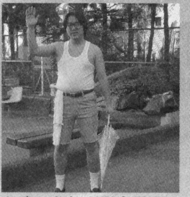
他、いろいろモロモロ盛りだくさん！

「投稿ゲーム批評読者あっての本ですから3」
2000年2月末発売予定／A5判／100ページ／780円（税別）

街みか2000

育ちすぎた巨人、RPG

ドシンドシンと歩いていくRPG。なんのために～一人ゆく～（『日暮坂』風に）。



むくっと起きた小野巨人さん。後ろの人はずーっと起きませんでした。

や、やあ。ぼ、ボクは小野育ちすぎた巨人RPG（38歳、独身、野に咲く花のように～風に吹かれて～）さんなんだな。育ちすぎたというより、ふ、太りすぎた（特にお腹のあたりが）というツッコミは、きゃ、却下なんだな。というわけでは全然ありませんが、ある日小野巨人さんが目を覚ますと、そこは八丁堀の公園でした。周囲を見渡すと段ボールで生活している人とか、ベンチの上にずーっと寝ている人とか、巨人の仲間がいっぱいいます。嬉しくなってかけて行ったら、石につまずいてお一っとっと、バタンと倒れてお腹で踏んづけちゃいました。きゅう。「あーぁ、やっちゃったぁ」（緒川たまき風に）ちょっとヘイトな小野巨人さんです。石もて追い立てられちゃいました。

気をとりなおしてドシンドシンと歩いていきましょう。鳩とお友達になろうとして逃げられたり、へこむことが多い小野巨人さんです。あ、あんなところに小さいお友達が！　再び嬉しくなった小野巨人さん、近寄って「やぁ」と挨拶したところ、小さいお友達は泣き出して、逃げ出しちゃいましたドシンドシン（実話）。



とうとうとう、と鳩を追いかける小野巨人さん。それは鶏を追うときのかけ声だー!!

でででででもそんな時、小野巨人さんを見つめる一人の小さな女の子が。「何歳ですか～」と尋ねると、もみじのような手で「4さい」と。や、や、やっとコミュニケーション成立です。孤独な小野巨人さんに、ちょっとだけ光明が見えてきました。

とかなんとか言っているうちに、いつしか小野巨人さんの周りに小さいお友達がいっぱい集まり始めました。さっそく傘を開いて記念写真です、パシャ。うーんやればできるもんだ。小さいお友達からのラブをいっぱいもらって、ちょっと嬉しい小野巨人（38歳、独身、人生はサニーサイドアップ）さん、30分の全行程でした。

「わりと、楽しかったね」（緒川たまき風に）



みんなで記念撮影。「わたし、一目見たときから、山下清のコスプレだと思ってたのよ～」（写真の目の前5mの位置にいるお母さん方たち談）。

◆ガーン、表紙がヨレヨレだった（新潟県　龍皇草の実）

KAZUTOSHI IIDA

百鬼夜行のゲーム業界の中で
一人修羅の道を行く孤高のゲーム巨人、
パーラム飯田和敏氏に聞いた。

Q1. 今回「育ちすぎた巨人、RPG」というテーマでイラストをお願いしたのですが、RPGの現状について感じられる点はありますか？

A1. 『ドラクエ』はぜひ遊びたいっすねっ。『マザー3』も楽しみ。

Q2. 飯田さんが過去に影響を受けられたアーティスト、作品があれば教えて下さい。

A2. 宮本茂さんとピーター・モリニューさん。あとは同時代の表現者全員！

Q3. 飯田さんがゲームを作られる上で一番大切にされていることは何ですか？

A3. 精神力と体力の維持(出来ないんだこれが！)。

Q4. 現在凝っていらっしゃること、趣味などがあればお聞かせ下さい。

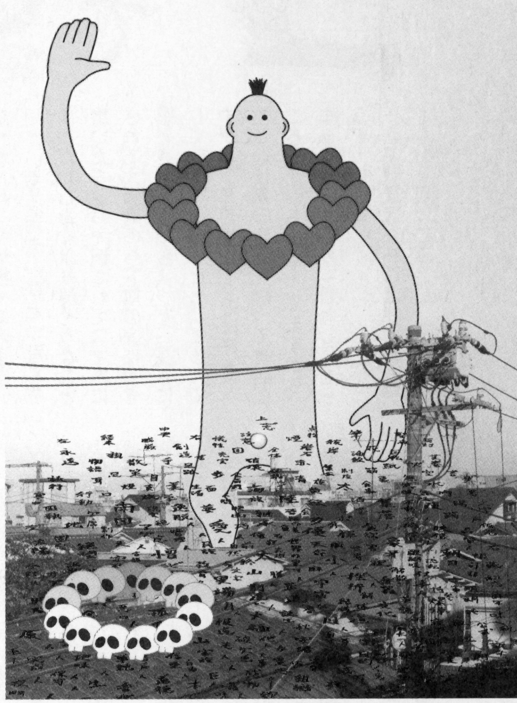
A4. ハードコアパンクレコードの鑑賞。奥菜恵のファンクラブにも入っていること。

Q5. 他メディアの作品で最近面白いと思われた物があれば教えて下さい。

A5. '70年万博と(幻の)都市博の背後に存在した三島由紀夫と青島幸男。共通するシマユキオを抜くと「三」と「青」が残る。するとブルース・リーの名が浮かびあがることに大興奮中！　アチョー！

Q6. 今までプレイされたゲームの中で、最も心に残った作品はなんですか？　理由もお聞かせ下さい。

A6. 『ポピュラス』の地形のアゲサゲのダイナミズムと『マリオ』の仮想身体の心地良さ。『テトリス』のフラッシュバック感。『クレイジークライマー』の不条理世界。『グルーヴ地獄V』のボールペン工場はかなり好き。最近のゲームだと『スペースチャンネル5』のうららが好き！　可愛いから！



©1999 Param（Marigul）

Q7. ゲーム制作以外でしてみたい仕事があれば教えて下さい。

A7. こっそり油絵を描いてみたりして。

Q8. 最後に、ゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A8. 表紙初登場！　かなり緊張しました。売り上げが下がらなければいいんですけど…。

PROFILE

飯田和敏（いいだ・かずとし）：1968年生まれのゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（プレイステーション）。待望の新作『巨人のドシン1』（64DD）が完成、早くも第二弾の制作に取りかかっている。

岡本吉起の

言わしてもらうで

「言わしてもらうで」第8回は、岡本氏がRPGという名の巨人を斬る！斬る！斬る！

第8回　新千年紀RPG大放言

スマキはヤだけど…

「ゲーム批評」の特集記事予告が「RPGミレニアム」だってんで、ワタクシもヒョイとその尻馬に乗って、偉そうにRPGの話なんかしてみたいと思います。

ただし最初に恥をぶっちゃけておくと、いままで私が開発にタッチして完成させたRPGってのはたったの1本、十年も昔のファミコン版『天地を喰らう』（注1）だけで、しかもこれが全然イケてなかった、ハッキリ言って人生にいっぱいある汚点のひとつなんです。だからあんまり偉そうなこと書いたらシバキ倒されてスマキにされて大阪湾のヘドロの底に叩き落とされそうでちょっと（長さにして約1・3㎜）ビビってるんですが、でもプレイするのは好きで、忙しい仕事の合間を縫って有名どころはだいたいやってますから、まあタイトル通り「言わしてもらうで」。

さて、最近RPGと呼ばれるゲームを見回してみると、『ファイナルファンタジー』の名前を出すまでもなく、デモCG主導の超大作主義がすっかり定着してますよね。といっても、スクウェアさんの商売に文句を付けるつもりはないです。『FF』には学ぶところも多いし、ああいう路線を求めるユーザーが主流だってことは、数字が証明してます。でもね、そういう大作RPGは結構な割合の潜在需要を取りこぼしてるんじゃないかって気持ちが、ずっとあるんですよ。

RPG大艦巨砲時代

なにしろ今のRPGは、長い。CGにカネかけた分値段が上がるから、ちょいと長くして達成感を増す必要が出るのはわかるんだけど、プレイヤーには結構な負担になってるハズです。学生なんかで自由時間の多い人ならいいけど、社会人の、それも20代後半以上で仕事に責任の出てきた世代だと、毎日数時間のプレイを何週間も続けるなんて、できっこない。チクチク少しずつやってても、何日か忙しくて間が空いたら、細部を忘

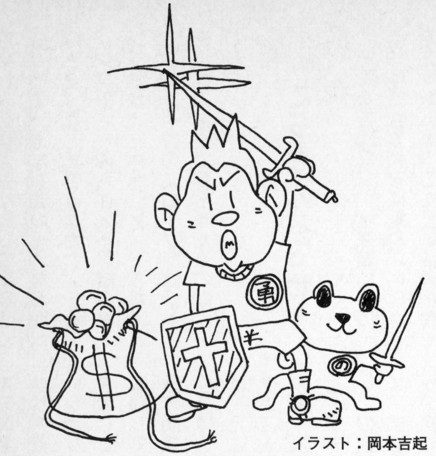
（注1）天地を喰らう
アーケード用アクションゲーム『天地を喰らう』（'89年）や『天地を喰らうII　赤壁の戦い』（'92年）ではないし、そのPS用移植（'96年）でもない。'89年、カプコンがファミリーコンピュータ用に出したRPG。本宮ひろ志作の三国志漫画の版権を使った作品である。普通、誰もこんなゲームのことは知らないが、そのくせひっそりと続編『天地を喰らうII　諸葛孔明伝』（'91年、FC）も出てるし、'94年にはゲームボーイ版『天地を喰らう』まで出た。カプコンもモノズキだねえ。って、オレか、元凶は。

（注2）ダンジョンズ&ドラゴンズ
米TSR社が'74年に発売した、いわゆるテーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム（TRPG）の元祖。このTSRも、日本代理店になった「新和」って会社もそろって版権にキビシく、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」「D&D」だけでなく「ロール・プレイング・ゲーム」「RPG」まで商標登録して他社に使わせまいとした、なんて話も今は昔。いつごろから消えたのかな、あの®の字は。

（注3）ウィザードリィ
'81年、米サーティック・ソフトウェア社がアップルIIマイクロ・コンピュータ向けに発売したRPG。もちろん英語版だが、どのみち大した量の文章は出てこない。世界は街とダンジョンのみの狭さだし、画面は3D視点のダンジョン線画と、メッセージ、ステータス表示のみというストイックなものだが、当時のプレイヤーは線画だけで充分驚いたのだ。日本ではアスキーが'80年代半ばからPC-88、ファミコンなどに向けて発売し、同社の看板タイトルになった。つまり『ウィズ』が「ファミ通」を生んだと言っても過言ではない……かどうかは知らない。

れて熱が冷めちゃうでしょ。そしてラストを知らない映画を「観た」とは言えないように、クリアしてないＲＰＧを「やった」とは言えない。でも逆にゲームを優先すると、仕事中でも運転中でも歩行中でも食事中でもアレ中でもナニ中でもグースカ居眠りしちゃって、キャリアも家庭も健康も壊れそうだしね。

またメーカーのビジネス面から見ても、ここまで大作主義が進むと事業規模が大きくなりすぎてツライんです。その道の第一人者であるスクウェアさんには、ゲームの業界イメージを守るためにも頑張って欲しいですが、わがカプコンを含む他のメーカーじゃ、ぼちぼち青息吐息虫の息。ぴぃ。


イラスト：岡本吉起

買う時もね、みんながみんな、七、八千円のカネをポンと出せるわけじゃない。店頭のデモプレイで面白さの感触がつかめるアクションと違って、ＲＰＧの出来不出来はすぐにはわかんないしね。この値段だと、売れるのは評価の定着した有名シリーズや、宣伝予算をたんまりかけた大プロジェクトばっかりで、小粒な傑作の割り込む余地がなくなってきます。

それに、美形キャラの活躍するＣＧデモってのは、強い誘引材料になる反面、プレイヤーからゲーム進行の主導権を奪います。予定通りのお話を、「やらされてる」「見せられてる」って気分になっちゃうわけ。十年前のＲＰＧなら、みんなキャラの名前を好き勝手に変更して、「自分の分身」「自分の作ったキャラ」って思い入れを持ったもんだけど、最近そんなことする人は減りました。これがつまり、みんな「やってる」んじゃなくて「見てる」証拠だと思いますよ。

本来、ＲＰＧってのはRole Playing Gameの略、「役割を演じる遊び」って意味でしょ。その元祖になったＴＳＲの『ダンジョンズ＆ドラゴンズ（Ｄ＆Ｄ）』（注２）は最初、シナリオも世界設定もない、口頭でやるチャンバラごっこの勝敗を判定するためのルールだったわけだし、コンピュータＲＰＧの草分け『ウィザードリィ』（注３）も、その『Ｄ＆Ｄ』の進行をコンピュータにやらせたもんだしね。基本は戦闘ルールと、自分が作ったキャラ。それ以外はプレイヤーが想像で補う約束でした。ナニもない分、自由度が高かったんです

もちろん、古いシステムや言葉の定義に縛られる必要は全然ないけど、最近のＲＰＧがＣＧに走った結果自由度を下げ、「自分の手でドラマを切り開く」っていう昔

（注４）不思議のダンジョン
『ドラクエ』のキャラクター版権を使った『トルネコの大冒険　不思議のダンジョン』（'93年ＳＦＣ）を手はじめに、『不思議のダンジョン２　風来のシレン』（'95年／ＳＦＣ）、『トルネコの大冒険２　不思議のダンジョン』（'99年／ＰＳ）といったチュンソフト製シリーズの他、スクウェアの開発をチュンソフト社長の中村光一氏が監修した『チョコボの不思議なダンジョン』（'97年／ＰＳ）、『チョコボの不思議なダンジョン２』（'98年／ＰＳ）などがある。『チョコボ』は残念な結果に終わったが、こうした大胆な展開がチュンソフトの収益を支え、野心作群の経済的土台を形成していると言ってもいい。となると近作に『続不思議のダンジョン　かまいたちの街』や『新不思議のダンジョン　風来の弟切草』などがあっても不思議ではないような気もするが、やっぱり不思議かも知れない。またカプコンと提携して『バイオハザード外伝　ゾンビの不思議なダンジョン』なんてのも個人的には面白そうだが、ファンはイヤがるだろうな、きっと。

（注５）ローグ
'80年ごろから、アメリカ西海岸の大学生たちが寄ってたかって開発し発展させていったと言われる、２Ｄダンジョン探索ゲームの元祖。当時一般のマイコンにはグラフィック機能がなかったため、「＃」の記号を＃＃＃＃＃と並べてダンジョンを表し、プレイヤーキャラは「＠」、モンスターは「Ｇ」で示した。『不思議のダンジョン』の元ネタになったダンジョン自動生成機能は、当初からあったという。それ以前のコンピュータでＲＰＧ（に似たモノ）といえば、「目の前に壁があります。どうしますか？」なんて（英語で）出てくるメッセージ（画像ナシ）に対して、キーボードを使って「西を向く」「地面を調べる」なんて行動をいちいち（英語で）打ち込んでいく「テキストアドベンチャー」だけだから、文字で代用してるとはいえキャラクターを操作できる『ローグ』は、とてつもない革命だったのだ。

の楽しみを置き去りにしてるのは確かです。そんな昔のモノなんか今さら、などと言うなかれ。チュンソフトさんの名作『不思議のダンジョン』（注4）シリーズだって、20年も昔の『ローグ』（注5）を現代の技術で蘇らせたものなんだから。

こらぁイケまっせ！

　そんなこんなで、本来間口が広くて誰でもできるはずのRPGってジャンルは、ここ数年結構な数のユーザーを取りこぼしてると思うわけです。ざっと見て3000人以上3000万人未満（幅広）。

　こんな、もったいないお化け（注6）が出そうな状況をなんとか打破したいと思ってた私は、ある時ひとつの企画を考えつきました。以後各地でポロポロ言ってるから、もう耳タコチューチューの人も多いでしょうが、ここでは『月刊RPG（仮称）』（注7）とでも呼んでおきましょう。

　これはですね、まずシンプルなビジュアルで快適操作のRPGシステムを創り、2~8時間程度でクリアできる、短くて自由度の高いシナリオをたくさん書き、千円台のCD-ROM1枚に4話ずつ収録して、毎月1枚ずつ発売して数年間続けようっていう、ちっこくて遠大な計画です。言ってみれば、どこまでも広がる『ドラゴンクエストⅣ』（注8）。または単発の大作映画だったRPGを、テレビドラマにする試みです。

　この企画のナニがいいかといえば、まず値段が安くて話が短いから、誰でも気軽にプレイできること。またストーリーも厳密な続き物は避けて、同じ世界観や一部のキャラクターを共有する別々の話にすれば、途中から参入するユーザーにも敷居が低い。それから、毎月新作が出るからメディアの話題もユーザーの気持ちも途切れない。さらに、操作や表示のシステムはずっと同じ物を使えるから、プレイヤーがその都度新しいシステムに慣れる負担もない。もちろん、音楽やグラフィックも基本的にシリーズ共通の物を使って、必要に応じて作り足していくだけだから、開発者はコストや手間を抑えて、お話作りに集中できる。

　思い起こせば遠い昔、ハリウッドは『ベン・ハー』（'59年）、『クレオパトラ』（'63年）なんかの底抜け超大作を連発してテレビを潰そうとしましたが、結局息が続かず、テレビはすっかり生活の一部になりました。日本でも、かつて子供娯楽の王様だった月刊少年漫画雑誌が、週刊漫画に取って代わられた歴史があります。つまりある程度の水準さえ備えていれば、身軽で手軽でタマ数の多いシステムの方が絶対強いんです。こらぁイケまっせ！　と自分のアイデアに喜び勇んだ私は、さっそく準備を始めました。

　この企画で一番大事なのは、シナリオ。とにかく窮屈な感じがしなくてそのくせ目標は見失わない、誰がやっても面白いシナリオを、週1本っていう超ハイペースで用意しなくちゃならない。そのために私は、杉村升（すぎむらのぼる）（注9）先生をはじめとする脚本家の皆さんと一緒になって、「フラグシップ」っていう、ゲームのシナリオや文

（注6）もったいないお化け
AC（公共広告機構）が'82年から放送した道徳啓発テレビコマーシャルのキャラクター。子供が野菜の好き嫌いをすると、野菜の化けた「もったいないお化け」が出てきて「もったいないね～」と脅す。声の出演は常田（ときた）富士男と市原悦子の、『まんが日本昔ばなし』コンビ。もはや現代の慣用句になっていて、由来を知らない人もいそうだ。

（注7）月刊RPG（仮称）
'96年にこの企画が本格始動したときの呼び名は、『新RPG（仮）』。このときゃセガサターン向けに出すつもりだったんだけど、ね……。

（注8）ドラゴンクエストⅣ
'90年、エニックスがファミコン向けに発売したソフトで、RPGブームの頂点となった名作。全5章のストーリーに合計8人の主人公がいて、それぞれの物語が最後に収束する斬新な構成が話題を集めた。

（注9）杉村升
『太陽にほえろ！』（'72～'86年）、『特警ウインスペクター』（'90年）、『恐竜戦隊ジュウレンジャー』（'92年）などの代表作を持つシナリオライター。岡本が『バイオハザード 2』のシナリオに行き詰まっていた時に現れ、チョチョイと解決してくれた恩人で、この出会いがフラグシップ設立のきっかけになった。実はバツ2＋バツ未遂1で、下ネタ大好きの懲りないおっさんである。

（注10）高久進
『マジンガーZ』（'73年）、『キューティーハニー』（'74年）、『北斗の拳』（'86年）、『超人機メタルダー』（'88年）などのヒット作を手がけた超ベテラン脚本家。でも初期には新東宝の映画『九十九本目の生娘』（'59年）なんてカルトな業績もある。

芸その他を請け負う会社まで作りました。

旗揚げ当初のメンバーは、皆さんに声をかけてくれた杉村先生はじめ、高久進（注10）先生、上原正三（注11）先生、曽田博久（注12）先生っていう、業績もスゴイけど平均年齢は還暦に限りなく近いおっさんライターの面々。

皮算用とアブラゲ算用

当面このフラグシップでは、プロジェクトが多い『バイオ』関連のシナリオを中心にやって、その一方で『月刊RPG（仮称）』の準備を着々と進めていこうと思ってたんですが……これが、とんだ皮算用でした。いや、別にポシャッたりはしてないけど、進展の遅いこと遅いこと。脚本家の先生方がトシのせいで踏ん張りがきかないとか、特に杉村先生がゲームばっかやっててなかなか働いてくんないとか、そういうあらかじめ予測できた障害の他にも、実は音頭をとる私の経験不足があったんです。

RPGを作るってのはつまり、お釈迦様になって手のひらの上で孫悟空を遊ばせることです。最初っからその手を閉じておけば管理は楽だけど、それじゃ窮屈な思いをさせてしまう。これがつまり、最近多い一本道RPG。でも広々と遊ばせようとして指を開くと、指の間からすり抜ける危険が出る。それを防ぐには、悟空の考えや動きをあらかじめ読んで、うまく自由を錯覚させながら、大事なところだけ止めるようにしなくちゃならない。これが（一見）自由度の高い、私の目指すRPG。

そんなこたぁ理屈じゃわかってたんですが、わかってるのと実際やるのとは大違いで、いくつもの筋道を想定してフローチャート（注13）を組んで何種類ものセリフを用意して、っていう作業に要する労力が、私の記憶と予想をはるかに超えてました。一時はホンマにできるんかいなと、ちょっと弱気になったほど。でもまあ、開発ラインも含めて、一度組んでしまえば以後は楽なのが『月刊RPG（仮称）』構想の利点ですから、ぼちぼち軌道に乗せることができそうです、やっと。

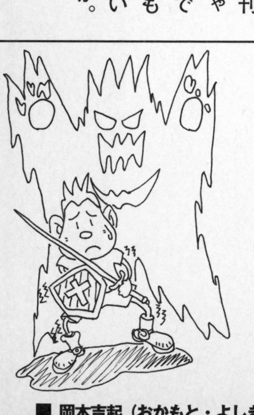
後は、ハードの普及率の問題ですね。いい仕事をしてる割には報われてないセガさんを応援する意味も込めて、また既存有名RPGとの衝突を避ける意図もあって、セガ製マシンを舞台にすることは早いうちから決めてたんだけど、一方で薄利多売を前提にしたプロジェクトだから、ある程度ユーザーの広がりがないと立ち行かない。今のドリームキャストの台数じゃあ、無理とは言わないけど厳しい商売になっちゃいます。

やっぱ、この冬『シェンムー』に頑張ってもらって、ウチも『バイオハザード　コード：ベロニカ』で踏ん張って、DCの基盤をもういっちょ固めとかないとな。『月刊RPG（仮称）』なんて呼び名じゃなく、ホントのタイトルが発表できるころには、『鬼武者（仮）』も出てさらに安泰になってるといいな……って、ありゃPS2用か。てへへ。

（注11）上原正三
『ウルトラマン』（'67年）、『秘密戦隊ゴレンジャー』（'75年）、『宇宙刑事ギャバン』（'82年）などの仕事で日本のテレビ界を盛り立てた脚本家。最近は『超力戦隊オーレンジャー』（'95年）などにも関わり、まだまだ元気。

（注12）曽田博久
『科学忍者隊ガッチャマン』（'72年）の他、『科学戦隊ダイナマン』（'83年）、『超電子バイオマン』（'84年）、『高速戦隊ターボレンジャー』（'89年）など、'80年代の東映戦隊ヒーローを支えたシナリオライター。

（注13）フローチャート
流れ図。プレイヤーの選択や戦闘結果によるゲーム展開の可能性を残らず図にしたもの。ゲーム開発において、この作成とチェックはジャンルを問わず重要な作業だが、RPGでは特に大仕事になる。本来は工業の世界で、作業工程を図式化したものを指す。1823年、清国の官吏だった普遼嫡が、陶磁器生産の工程を整理するため考案した図表から「普遼嫡統」の語が生まれ、これが英語化して「flow chart」になったなんてデタラメは、さすがに民明書房刊『東洋工業秘史　近代亜細亜の黎明』にも載ってないようだ。



岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコン常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

KOJIMA CINEMA

第19幕『シュリ』



コジマシネマ開演の挨拶

遂に2000年を迎えました。「コジマシネマ」もおかげさまで、4年目に突入します。本年もこの「コジマシネマ」をよろしくお願いいたします。ニュー・ミレニアムの第一弾を飾るのは韓国映画『シュリ』です。

お正月第二弾は『シュリ』で決まり！

『シュリ』、いいです。やられました！ 韓国映画というとあまり馴染みはありませんが、『シュリ』はそんな「何処何処映画」という範疇には収まりません。ハリウッドライクなアクション映画としても楽しめます。銃撃戦も気合いが入っているし、シナリオも伏線が効いていて面白いです。しかし、やはりこの映画、一言で言うとハリウッド・テイストを受け継いだ凄絶なラブロマンス、トレンディー・ドラマなのです。『ロミオとジュリエット』に代表される究極の「ヨロメキ」悲恋（古典）映画なのです。

最近、ここまでのベタなラブロマンス映画も珍しいでしょう。セリフ、演出（ぐるぐる回るカメラやクレーン多用）、留守番電話や手編みセーターといった王道の恋愛小道具、雨の中のずぶ濡れラブシーンに至るまで、まさに「月9ドラマ」のノリです。流血量が多く、残酷な描写がありますが、女性（OL）の方でも大丈夫です。大いに泣けます。特にアクション主体の恋愛物なので、カップルには持ってこいの一本です。ストーリーの展開が雑であったり、設定に難があったりと欠点はありますが、宣伝さえうまくやればイケると思います。日本でも大きなヒット（現象）になりそうです。とにかくお勧めです。

ハリウッドの模倣を超えた情熱！

この映画、至るところにハリウッド映画の影響が見られます。それはオマージュというよりも、むしろ模倣に近いです。カメラワーク、俳優の動きはもとより、カット割、効果、BGMに至るまで……『クリムゾン・タイド』や『スピード』『ピースメーカー』等、知っている人が見ると吹き出してしまう程です。シーケンスばかりか撮影手法までもトレースされています。音楽に至ってはハンス・ジマー率いる数年前の「メディア・ベンチャーズ」調ですし、ある曲などは『ニキータ』そのままです。一歩間違えれば、新春隠し芸大会のミニドラマになりかねません。昨年の『マトリックス』にも通じる、紙一重のところでバランスを保ってオリジナリティを発散している娯楽作品です。

正直、カーチェイスやビル破壊

イラスト：新川洋司

シーン等はハリウッド映画に比べると見劣りする部分もあります。でも、それらを払拭するスタッフの情熱が伝わってきます。この映画の魅力はそこです。カン・ジェギュ監督のセンスや技量も去ることながら、やはり「面白いエンターテインメントを自分たちの手で創る！」というスタッフたちの狂気なまでの情熱が映像に現れています。



韓国が誇る技術と才能の結晶『シュリ』。

南北分断と男女というテーマ

『シュリ』は韓国で記録的な大ヒットを飛ばしたそうです。勿論、様々な要素が盛り込まれ、娯楽作品としての完成度の高さが起因しているのでしょうが、やはりそれだけではありません。南北問題という、重い、身近すぎるテーマが根幹にあるからでしょう。この民族テーマだけは決してハリウッド映画では描かれることはありませんでした。まさに韓国映画人が自分たちに問いかけて創った自分たちの映画（文化）です。ハリウッド的な演出や緻密な銃撃戦はすべてこのテーマを再び提示するために画策されたものです。様々な借り物の衣装を楽しませながらも、実は「朝鮮半島」という裸の姿を暗示した、いわばエンターテインメントの殻を纏った「訴える娯楽映画」なのです。また直視しがたい「南北」という概念を監督はそのまま男女関係に当てはめることで、より分かりやすく描いています。引き寄せられる男と女、分断された南と北、ジュンウォンとミョンヒュン、相棒を疑わなければならない情報員、ツガイでなければ生きていけない熱帯魚等……すべてが象徴的に扱われています。

冒頭のオープニング・クレジットも、ハングル文字が現れては二色に分断されて表示されていました。あの演出もそういう狙いなのでしょうか。

ハリウッドが残した物

ビジネス的にいうと、現在の世界の映画娯楽はハリウッドが支えています。あらゆる国にその大資本映画が輸出され、公開されています。そして人種や文化を超えて、それらが娯楽として多くの人に受け入れられています。ハリウッド映画に見慣れた観客は目が肥えています。低予算の娯楽映画に勝ち目はありません。ある国では「自国の文化を守る」ためにハリウッド映画の上映を反対しています。日本映画界もご多分に漏れず、大資本映画の脅威に晒されています。一方で自国制作の映画だけでは映画館を維持できない上映館が多くあります。そんな中でこの映画『シュリ』はやってくれました。ハリウッド・コンプレックスを見事に逆手に取り、ハリウッド様式を借りることで自分たちの映画を大ヒットさせることが出来たのです。

ハリウッドを批判するのではなく、それらを利用して自分たちを表現し、ビジネス的な成功へ結びつける。僕が『メタルギア』で試みたのはまさにこういうことです。「ハリウッドの影響を受ける」ではなく、その様式を使って「巨大なハリウッド映画市場」に対してオリジナルの部分（個性）を表現する。日本映画からもこの『シュリ』のような映画が早く生まれて欲しいです。

『シュリ』
監督／脚本＝カン・ジェギュ
主演＝ハン・ソッキュ／キム・ユンジン
韓国の情報部員ユ・ジュンウォンには、一ヶ月後に結婚を控えた恋人がいる。彼は最近多発する事件の裏に、以前から追跡している女スナイパーの影を感じていたが、遂に驚異的な破壊力を誇る液体爆弾CTXを強奪されてしまう。そして同じ頃、ソウルでは韓国と北朝鮮両国首脳が列席するサッカー南北交流試合の準備が進んでいた……。（シネカノン／アミューズ配給　公開中）

小島秀夫（こじま・ひでお）：株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

セガ4研部長、名越稔洋氏のゲーム講座、大好評の第2回！

名越武芸帖

其の二　新しさの意味

お久しぶりです。覚えてもらえたでしょうか？　名越です。毎日せっせと働くゲーム屋さんです。

さて前回で、ゲームに必要な3カ条を出しました。おさらいすると、

①ルール：遊びを成り立たせ理解させる仕組みができていること。

②目的：勝負の目標、遊びたいと思える理由がはっきりしていること。

③上達：スキル（コツ）が感じ取れること。遊ぶ度に上手くなれるようになっていること。

でした。今回は上記3つを踏まえた上で、さらに〝面白い〟と言われるための方法論を、簡単ではありますが考えてみます。

でもその前に〝面白いゲーム〟と〝売れるゲーム〟の関係について触れさせて下さい。

皆さんは両者の関係に、どういうイメージを持ってますか？

まずは〝面白い＝売れる〟ですね。これが一番健全です。中身と結果が伴ったという一番ハッピーな形です。

次に〝売れたけど面白くないゲーム〟という場合があります。これは結構、皆さんも経験があるでしょう。

プレイしてみて「何だこりゃ!?」ってパターンです。

この場合の多くは、前述の3カ条が肝心のゲーム内容の中でキチッと守られていなかったり、あるいは、いわゆる「固定ファン」に支えられてタマタマ本数が出ただけとか、どちらかだと思います。

更に〝面白いけど売れないゲーム〟もあります。この場合のおおよその理由は、2種類のケースだと思います。

1つはマーケットの狭いモノです。

面白さの基準とは、最大公約数の評価のみでは決まりません。評価が一定せず個人単位で違う訳です。

誰かが〝面白い〟と言っても、みんながそうとは限りません。

俺も個人的に〝ドえらい面白いと感じたモノ〟でも周りの反応はサッパリだったりする場面に出会います。

つまり魅力に偏りが生じやすく、熱烈なファンはできても数が出ない、そして〝売れない〟と言われてしまうケースですね。先ほど言った「固定ファン」に支えられるケースの理屈に似ています。

そして2つ目のケースは、〝古いモノ〟です。

極端な例で言うと『スーパーマリオ』は1000万本売れた素晴らしいゲームです。上記の3カ条も、勿論入っています。でも全く同じ仕組みのモノを、今もう一度作っても、まず売れないでしょう。

一度出会ったモノには「飽きる」「慣れる」という感覚が生じてしまうので「驚き」に欠け、購買意欲につながらないからです。そしてやはり〝売れない〟という結果が出ます。

では話を戻しましょう。〝面白いゲーム〟にとって大切なモノです。

俺の個人的な結論はたったひとつ。「ゲームを成立させる3カ条を守った上で作られた新しいモノ」です。

俺にはこれしか思いつきません。毎日こればっか考えてます。

「どんな些細な単位でも〝新しい〟と言われるモノを作り出す」これが俺の仕事です。言い切ります。

「新しい」は素晴らしい事です。

「懐かしさ」のもたらす趣や「扱いやすさ」や「簡単さ」のもたらす安心感にも十分な価値を感じますが、少なくとも俺にとっては「新しさ」のもたらす興奮には勝てません。

勿論インターフェイスや、マーケットも十分に意識します。

でもそれらを意識する背景をたどると、必ず「新しいモノを求めるため」という気持ちに帰ってきます。

勿論、簡単にはいきません。「新しい」けど例の3カ条が満たされていなかったり、その逆だったり、胸張って製品にするまでは大変です。

でも何故そんなに「新しさ」にこだわるのか？

先ほど言った〝面白いゲーム〟と〝売れるゲーム〟の関係の所を見直して下さい。

〝売れたけど面白くないゲーム〟の理由は、キチンと3カ条を守ることで防げます。この作業も大変とは言え、ユーザーから見ればプロとして、できて当然の義務の領域とも言えます。



ダンスダンスレボリューション
メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'98年～
『ビートマニア』に続き音楽ゲームの流れを作った大ヒット作。現在もバージョンを変えて新作が登場している。（写真は『ダンシングステージ フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー』）©KONAMI

一番大切なのは〝面白いけど売れないゲーム〟にならないために、マーケットの考慮と「新しさ」の提案で勝負することです。

特に「新しさ」の提案を武器にできれば、マーケットという「好み」や「流れ」の領域さえ越えていくことが出来ると思います。今まで興味のなかった人達、もしくは、むしろ避けていた人達でさえ引き込んで触れさせる様な計り知れない魅力が「新しさ」にはあります。

例えば「怖いのは苦手だけど『バイオハザード』って、皆があんなに〝怖い〟と言ってるのを聞いてたら、ちょっとだけでも見てみたくなってきたなぁ」とか「人前に出るのは好きじゃないけど『ＤＤＲ』のパネルを踏むと何が起きるんだろう？一度は踏んでみたいなぁ」とかいった感覚は、真に見たことのないモノへの興味以外、何物でもありません。

全ては「新しい」から手に入るものです。

そして「古い」は〝つまらない〟訳です。少なくとも俺にとっては。

でも実際には「新しさ」を求めていく上で、色んな問題も出て来ます。

例えば「我々の作るものは新製品です。だから新しい部分がないとイケナイんだ！」。

上のような言葉を言ったら、きっとだれもが「うん。そのとおりだ」と一応、言ってくれると思います。

が、いざやるとなると、なかなか実行できないものです。

人間の心理の根底には、初めて見るモノに対しては、一発、批判をカマしたりとか、変に躊躇したりというネガティブな部分もあると思います。開発者も同様です。

しかし、現実に自分がビデオデッキや携帯電話を買う時に、価格面やデザイン面に大きな問題を持っていなければ、基本的に新しいモノを買うでしょう？

お金を払う際には、皆、新しいモノを選んで払います。

だからどんなことがあっても新しい部分がなくてはダメです。同じで良いはずがありません。

「変えなくてもいいんじゃないか？」なんてとんでもない!!

それは逃げているか見失っているだけで、大きな間違いです。

ヒットさせるためには選んでもらわなくてはなりません。そして、選んでもらうためには、新しい部分がなくては話になりません。

俺はこの商売を続ける以上「新しさ」の追求には、ずっとこだわり続けます。

そして自分の考えた「新しさ」が単なる変更や変化ではなく、進化の領域に手が届くことを夢見て、毎日せっせとがんばってる訳です。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長。『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

「へっこむけど、気にしないぞ」



パーラム 飯田和敏
KAZUTOSHI IIDA
『巨人のドシン１』

『スペースチャンネル5』
TETSUYA MIZUGUCHI
セガ 水口哲也

『スペースチャンネル5』と『巨人のドシン１』……奇しくも1999年末という不穏な時世にほぼ同時に発売された両作品。そのクリエイターである水口哲也氏と飯田和敏氏とのスペシャル対談が実現。プライベートでも親交があるという二人の対談は思わぬ方向へ……。

『ドシン』と『チャンネル5』の共通項とは？

―お二方ともゼロからのスタートだったと思うんですね。水口さんはアーケードからコンシューマの方に移られて、飯田さんもマリーガルさんで初めてゲームを作られて。構想期間の2、3年というのは本当に大変だったと思うのですが。

水口（以下、水）：'99年末に『スペースチャンネル５』を出すまでに、ゼロから一人で始めて、スタッフを少しずつ増やしていって、耕していったっていうイメージが強くて。『チャンネル５』ってゲーム制作経験者が少ない中で作ったんですけど、それはまぁ意図的に選んでいったところもありました。既存のノウハウを持ってる人間とそうでない人間とをどうミックスさせていくかという、コンダクターの役割を相当やったと思う。そんな状況の中、アイディアやゲームデザインとかをスタッフににじわじわと伝搬させる時間を取りつつ、何とか完成にこぎ着けたというか。確かにつらかったけど、プロデューサーの僕は楽しかったし、スタッフも多分ハッピーだと思う。完成後の余韻がすごく良い感じでした。

―『巨人のドシン１』も制作期間が長かったですよね。

飯田（以下、飯）：物理的にですね。64ＤＤの開発機が来るのが遅かったりして、待ちがあったんです。待ってる間に何をしてたかというと、とにかくいろんなことを考えてたんですね。『アクアノート』『太陽のしっぽ』を作って、次の3本目で区切りを付けたい、自分のゲーム人生に区切りを付けたいという思いが強くあって、それにふさわしいモチーフは何だろうってずっと考えてました。そこで出てきたのが「巨人」だったという。それはゲーム界の巨人とかそういう意味ではなくて、打たれても負けない、ドクロでもどんどん伸びちゃう、ハートなんか貰ったらもっと伸びちゃう……そういうタフな精神を身に付けたかったというところからスタートしてるんです。その巨人を使ってどうす

ればゲームになるのかとか、『ポピュラス』の大地の上げ下げが気持ち良かったから、巨人が実際にジャンプして凹ませたりしたら気持ちいいだろうなっていう要素がだんだん武装されていって今の形になった。

水：なるほどね。

飯：構想の途中で、実家に帰ったことがあったんです。そしたら母親が「こんな絵があるわよ」って小学生の時に僕が描いた絵を持って来て、それが巨人の絵だったんです。多分『八郎』(注1)っていう絵本が大好きで、それを模写したんだと思うんだけど。昔から「ジャンボマックス」(注2)とか好きだったし、デカい物とか大好きだったし、背も高くなりたかったなとかそういう。そういうプリミティブな衝動っていうのが重要で、ビッグになってハッピーみたいな衝動は0歳の時から持ってましたね。

——『チャンネル5』と『ドシン』のキーワードは「ハッピー」ですか？

飯：うーん、どうだろう。『チャンネル5』はハッピー？

水：ハッピー……になればいいなっていう気持ちはありましたけどね。遊んだ人をハッピーな気分にさせるものって、どうすればいいかなっていうのは議論の中でもあって。『ドシン』と『チャンネル5』の共通点って実はいくつかあって、例えばラブとか愛みたいなものは確実に大きいテーマとして共通してると思うし。『ドシン』で良いことをして感謝されるとハートマークがいっぱい飛んできて巨人がどんどん大きくなっていく訳だけど、『チャンネル5』でも「うらら」がいろいろ活躍していくと踊りが激しくなったり視聴率が上がるっていう部分に、何らかの共通項がありますよね。

飯：表面的な部分で似てるのは、『チャンネル5』はタイトルにもある通り、テレビを強烈に意識してる。僕もそこにはかなりこだわって、ゲームっていう言葉はあんまり使わず「テレビゲーム」って必ず使う様にしてるんですけど、それはモニターの中でのテレビ番組との争いだと思うんですよね。だから「プレステ対DC対64DD」みたいな対立構造じゃなくて、フジテレビの連ドラといかに折り合いを付けて、ゲームを遊んで貰うかっていう所だと思うんですよ。『ドシン』ではたまたま心地よい時間だったんで30分で区切ったんですけど、後でテレビのタイムスケジュールが30分とか15分刻みだと気づいたり。

水：確かに、ゲームがテレビを借りてるって言い方は変だけど、それが何かひょっとすると今の時代を象徴しているのかもしれない。今の時代って、みんなが孤立してるって言うかね。人間は元々は孤独である、みたいな。それはもうどうしようもないことだけど、逆にそれが俺らの出発点っていうか、だからこそ人に優しくしなきゃねとか思ったりね。『チャンネル5』も最後でみんな集まって力を合わせてっていう感じに。普通だったら「お前は一人じゃないぞ」とか恥ずかしくて言えないんだけど、ゲームなら出来るんじゃないかと。予定調和的と言われようが、「やっぱり何かグッとくるものあるじゃん」ということを思い切ってやるというのが正しいんじゃないかと。『ドシン』は、まったく反対側からスタートして、結局は同じようなことを言ってるような気がするけど。

飯：その孤立に関しての認識っていうのはまったく一緒で、『ドシン』の場合、というか僕の考えだけど、「もっと孤独になれ」っていう方向性ですね。

——『ドシン』のあの世界に巨人は一人しかいないんですよね。そして巨人は大きくなるだけで、小さくはなれないんですよね。

飯：なれないですね。

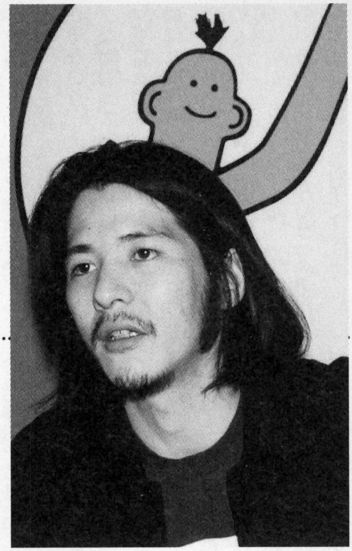
水：あれは人生そのものだよね。風刺してるって言うか、よかれと思って何かいろいろやってって、どんどんどんどん周囲の期待が集まってきてさ、思った以上に自分が大きくなってきちゃってさ。自分はそんなつもりはないんだけど、人間踏んだりしてさ。

飯：それはリアルな体験ですよ。風刺じゃなくて。

水：うん、リアル。人間たちに謀反とか起こされてさ、大群でウワ〜っと竹槍持ってきたら恐いよね。

(注1) 八郎：斎藤隆介の文章と滝平二郎の切り絵が融合した児童書の傑作。他に「べろ出しチョンマ」「モチモチの木」など。

(注2) ジャンボマックス：'73〜74年頃「8時だよ！全員集合」に登場した身長3mのぬいぐるみの大巨人。ドリフのコント芝居の最中に忽然と現れ、忽然と姿を消していった。'75年を境に弟分のヌー坊と共に姿を消すが、今でも某所に保管されているとか。



飯田和敏（いいだ・かずとし）
1968年生まれのゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（プレイステーション）。約3年を費やした待望の新作『巨人のドシン1』（64DD）が完成、早くも第二弾の制作に取りかかっている。

飯：あと、これは作り手の思い入れなんで、あんまり受け手の人はショック受けなかったみたいなんだけど、『ドシン』には世界の果てがあって、そこから飛び下りると巨人は死んじゃうんですよ。ゲームを途中でやめたくなった人のために死ねるようにしたのね。

水：俺、一番最初にやった時に死んじゃった。

飯：あの時どんな気持ちしました？

水：一体何が起こったんだって感じ。すごい不思議な気分がしたんだけど。

飯：僕は自分でやってみて、何か臨死体験みたいな感じがしましたよ。すごく落ち込んだ。だから自殺は良くないなって思った。あのね、カート・コバーン（注3）の死がやっぱりショックだったんですよ。僕はニルヴァーナ（注4）が好きだったから、死んだ時にちょっと悲しかったのね。次のアルバムが聴けないとか、そういうことが妙に悲しくて。『ドシン』はカート・コバーンに対するメッセージングでもあるんだよね。「何だかんだ言ったって良い曲作ってたんだから、良いアルバム作ったんだから、もっと大きくなれよ」みたいなね。たまに踏んづけちゃったっていいじゃん、みたいな。もちろん自分自身のことでもあるし、他の誰かのことでもあるし。だから『ドシン』には「限られた時間をいかに生きるか」っていう、死に方ゲームみたいな感じがあって。死の瞬間をどこでどのように迎えるか。これは大事なことだと常々思います。『ドシン』制作中に、僕の父親が亡くなったんですけど、それがやっぱり大きかったです。ディープな話になっちゃいますけど、死んだ人に会うためのゲームみたいなことも一時テンパってる時には考えてましたね。

ゲームって、すごいリアルなものだと思う

水：『チャンネル5』を遊びたい時に、DCを買わなきゃいけないんだよね。その壁が異常に高くて……64DDほどじゃないと思うんだけど……。

飯：64DDを買うこと自体がゲームだからね（笑）。

水：だから、子供たちなんか簡単に何万円も出せないし、ホントは伝えたいんだけど伝わらない人たちが一杯いると思う。

飯：そうね、国民というか人類全員にやらせてみたいですよね。

水：理想はねぇ、たとえば戦争してる国に『チャンネル5』を持ってって「みんなちょっと戦争やめて遊んでみてよ」と。

飯：「ちょっと踊ってみ？」みたいな。

水：で、やってみるとみんなゲラゲラ笑い出して、いきなり踊り出して、で「俺たち今まで何やってたんだろう」っていうようなことが起こるのが理想だと思うわけ。遊びって、そういう力があるじゃないですか。人種も言葉も関係なく、面白いものにはみんなゲラゲラ笑うだろうしね。なんか青臭いこと言ってるかもしんないんだけど。それがでもやっぱり理想だよね。

飯：いやまったく、そういう青臭さはすごい共通してますよ。

水：ゲームとしての『ドシン』って、砂場で遊んでる感覚があるよね、意味もなく山作っちゃったり、崩しちゃえとか踏んじゃえとかさ。

飯：やっぱり「ごっこ遊び」をゲームにしたくて。今回は砂場遊び。

（注3）カート・コバーン：ニルヴァーナのギター＆ボーカリスト。人気絶頂の'94年の4月に自殺し、バンドは空中分解してシーンから消えていった。

（注4）ニルヴァーナ：'90年代の音楽シーンを語る上で外せないカリスマ的ロックバンド。代表アルバムに『ネヴァーマインド』など。

だから本当は、トンネル掘ったり水を流したりしたかった。

水：原始的な遊びの面白さっていうか。そうした誰でもすんなり遊べる間口の広さを用意しないと、もうユーザーを引っ張れないなと思う。『チャンネル5』で画面に矢印を出さなかったのは、そうした遊びの原点を追求したかったから。目だけでなく耳を使わないと騙されちゃうとかね。

飯：そこがかなりトリッキーですよ。僕は『チャンネル5』で遊んで、エアロビのビデオを思い出した。以前ちょっと体を鍛えなきゃと思ってスポーツクラブでプールに行ってたんだけど、その時エアロビの教室を見て、基本的には同じかなと思った。



負けるな、うらら。『スペースチャンネル5』

水：「『チャンネル5』ってどんなゲーム？」って聞かれても、僕も上手く答えられないんだよね。ジャンルがはっきりしていれば楽なんだろうけど、ジャンルから外れている部分があって。

飯：『チャンネル5』のジャンルは何にしました？

水：最初は「踊る大操作ゲー」とか言ってたんだけど、結局は「音楽とダンス、そしてゲームを愛するすべての人へ」っていう所に落ち着いちゃったんだよね。

飯：『ドシン』は「アゲ・サ・ゲーム南国風」っていうジャンル名にしました。

水：ジャンルって、確かに人に伝えたりする時には大事なんだけど、最近「ジャンル分け」っていうものがゲームそのものをつまらなくしてるんじゃないかと思って。たとえばレオナルド・ダ・ヴィンチっていう人は、医学者でもあり芸術家でもあり哲学者でもあり、いろんなことを可能性として含んでたから、すごく魅力があったんだと思うのね。それが現代だと、哲学科、神学科、科学、医学とか細かく分けられてる。そうすると、元々一つだったものがどんどん見失われていきますよね。だから、ジャンルにハマってるものは安心感はあるけど、強い力を持ちえないというか、人の気持ちを揺さぶらないという感じがするんですよ。だから『チャンネル5』はジャンルをぶっ壊すところから始まったというか。

飯：それは言えますね。『ドシン』もやっぱりそうなんだけど、どこかに落ち着かせないと周りが許してくれない。僕は『ポピュラス』と『マリオ』を合体させたつもりだったんで、シミュレーション・アクションゲームとかいろいろ考えたんだけど。

水：そう、許してくれない人たちが確かにいるんだよね。

飯：だから一応シミュレーションゲームに分類されてるのかな。本当にジャンルなんて何でもいいんですけどね。でも「ジャンルを壊そう」っていう感じでもないんですよ。ただ普通に作って、どこかに落ち着けようかなと思ったら席がない、みたいな。

水：ダ・ヴィンチが今の大学に入るとした時、学科を選んでくださいと言われて、「えっ、学科なん



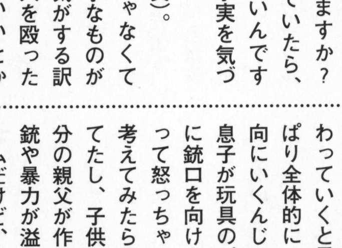
水口哲也（みずぐち・てつや）
1965生まれ。セガ第9ソフト研究開発部部長。アーケードにて『セガラリー』などのヒット作を生み出した後、DC立ち上げと共にコンシューマ部に異動。最新作『スペースチャンネル5』をプロデュースする。

て選ぶの？」って感じ。
飯：岡本太郎も「職業：人間」だからね。
——いろんな物差しを清算しなくてはならない時期なのかも知れないですね。
水：以前マルチメディアって良く言われましたよね。でもメディアって結局は人間の感覚の延長線上にあるものじゃないですか。たとえば目の延長線上にあるものが望遠鏡だったりテレビだったり。そこで大事なのは、それらを作ってきたのは感覚ではなく、脳なんですよね。人間の脳が要求するから生み出すんであって、遠くを見たいって脳が思わなければ望遠鏡は作らない。飯田さんも同じアプローチだと思うんだけど、感覚的に物事を語っちゃいけないんですよ。それはもう限界に来ている。もっと本能というか原始的なものに戻らないと。マルチメディアとかじゃなくて、マルチ欲求とかマルチ欲望とか。
飯：初期衝動ですよね。
水：それを表現するようにしていかないと、足下を掬われるような気がするのね。そういう表現をするための経験値を上げていかないと、ゲーム全体が上がっていかないと思う。人間の感情をどんどん揺さぶっていかないと。人間の中にどんどん入っていくって感じかな。それが出来るかどうかがクリエイターの真価だと思う。
飯：僕はゲームのことを「インスタント瞑想装置」と名付けていて。だから『ドシン』は映し鏡みたいに遊んでる人の個性などが投影される作りになってると思う。
水：そうした目に見えないものをゲームでいかに表現するかっていうことにすごく興味があって。たとえば「あなたには先祖が何人いたか考えたことがありますか？　その先祖の1人が死んでいたら、あなたはこの世にいないんですよ」とか、当たり前の事実を気づかせるというか。
飯：墓参りをしろと（笑）。
水：いやそういう話じゃなくて（笑）。なんかこう、大事なものが見えない時代っていう気がする訳ね、今って。ゲームで人を殴ったり蹴ったりして気持ちいいとか「だから何？」って最近思うようになったのね。だからレースゲームなんかも、ちょっと何か違うような気がして。レースゲームを作るのは自分の中で一回やめようと思った。
飯：たとえばセナがレース中に神を見る訳じゃないですか。でもテレビゲームじゃ命懸けじゃないから見られないんですよね。『バーチャファイター』の全盛期には神が宿ったような気もするんだけど。指とモニターの微妙な関係っていうところに物凄いスピリチュアルなものが存在した気もするけど、それは過去の話だね。
水：21世紀以降、絶対に何かが変わっていくと思うんだけど、やっぱり全体的にスピリチュアルな方向にいくんじゃないかな。ウチの息子が玩具のピストル持って、僕に銃口を向けた時に「何するんだ」って怒っちゃったんですよ。でも考えてみたら子供の頃に俺もやってたし、子供たちからすれば、自分の親父が作ってるゲームの中に銃や暴力が溢れている。たかがゲームだけど、されどゲームだと思

水口哲也氏最新作

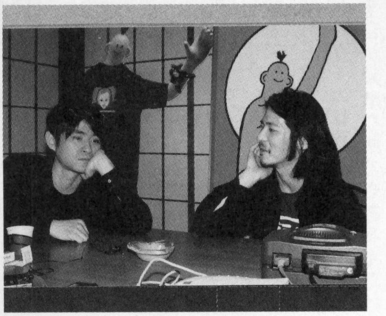
スペースチャンネル5

『セガラリー』のプロデュースなどで有名な水口氏のコンシューマ第一弾。モロ星人から地球を守るため、新人リポーター・うららが踊りまくるリズム・アクションゲーム。「踊って敵をやっつける」という大胆なシステムは『マイケル・ジャクソン ムーンウォーカー』以来の衝撃（ちなみに『チャンネル5』にはマイケル本人がゲスト出演してます）。ゲーム性は非常にシンプルかつオーソドックスなのだが、矢印などの記号を排除し、代わりに映像と音が融合してゲーム性を高めるなど、旧来のゲーム概念を突破した新感覚未来派作品。



登場キャラたちのモーションが最高。ノれます。

スペースチャンネル5（音楽ゲーム）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年12月16日



う。すごいリアルなものだと思う。その中でどういうものを作っていくのか、もっと考えなきゃいけないと思う。

飯：ゲームを作るのは、もちろんお金を稼ぐ手段に違いない。より沢山儲けたいし、多くの人に遊んでもらいたいと思ってる。だけど、その中で良いものを作りたいという……。

水：役割を果たしているものね。

飯：人間の歴史は常に悲劇ですからねぇ。戦争が途絶えたためしはないし。ただ作り手として唯一抗うことが出来るのは、そういう良い価値観を示せる点ですね。テレビゲームが人類のために何ができるのか試されてるかもしれない……なーんちて、みたいな。

水：やっぱり、人間と人間の関係ってすごい脆弱だと思うんですよ。本当に薄っぺらい部分で繋がっていると思うのね。でも、その薄っぺらいところが少しずつ厚くなることってあるじゃないですか。それがあるから共同で作業とかできるんだと思う。たとえばスタッフなんかと喧嘩しても、それはお互いに理想を探すための集団創作なんじゃないかと。それは自分のエゴとの戦いであったり、諦めの連続だったりでもあるんだけど……ゲームって、完成するにつれて自分からどんどん離れていくでしょ。

飯：うん。

水：最初の発想やイメージからどんどん離れていって、最後にはスタッフ全員の真ん中にゲームが位置するっていうか。決して「個」のものじゃない。

飯：制作の起源は「個」のオブセッションからだと思うんですけどね。ビクトル・ユーゴー（注5）の時代から、ずっと。やっぱり個人のトラウマとか強迫観念の解消とか社会に対するメッセージみたいなものがスタートになるはずだし。ゲームは制作途中でどんどん空洞化していくんだけどね。誰かが先頭に立って声を張り上げて「これをやるべきだ！」と引っ張らないと何も決まらない、動かないってことあるじゃないですか。

水：うん、ある。

飯：その声を張り上げる時のエネルギーって物凄いと思いますよ。狂ってます。狂信者ですよね。普段はおとなしいけど、その時だけは迫力ありますよ、僕。

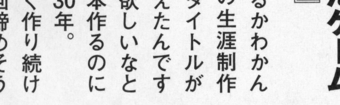
奇跡的に完成したゲーム『巨人のドシン1』

飯：あと何年生きられるかわかんないけど、「飯田和敏の生涯制作ゲームリスト」に何本タイトルがあると格好つくのか考えたんですよ。で、10本くらいは欲しいなと思った。ゲームって1本作るのに3年とかかかるから、30年。

水：俺もできるだけ長く作り続けたいと思いますね。一回諦めそう

飯田和敏氏最新作 巨人のドシン1

『太陽のしっぽ』の流れを組むアンビエント系SLG。プレイヤーは巨人のドシンとなり、島の形を変えたり木を移動させたりして、人間たちとの交流を試みる。人間たちが喜ぶとハートが集まり、巨人は一段階大きくなる。また人間たちの憎しみのドクロを集めても大きくなる。大きくなった巨人が誤って人間を踏みつぶしたりする様は滑稽であると同時に、人間の「業」を表現しているかのようだ。善と悪、愛と憎しみといったコインの裏表をゲームに置き換えた奥深い作品……といったことを考えなくとも、実に気軽に楽しめる愉快な「アゲ・サ・ゲーム」だ。



緒川たまき女史によるナレーションも絶妙。

『巨人のドシン1』（アゲ・サ・ゲーム南国風）
メーカー：ランドネットDD／機種：N64DD／
発売日：'99年12月（64DDスタータキットに同梱）

になった時もあるんだけど、どれだけ人を喜ばせられるか、元気づけることができるんだろうかって考えたり。人々の心を揺さぶるっていうことをテーマに、できるだけ長く作っていきたいなと。いつも「次の方が絶対に良いものが作れる！」って思うのね。別にいつ死んでもいいやと思うし、後に何も残らなくてもいい。

飯：ゲームは残んないですよね。そこが素敵な所でもあるんだけど。どんどん消費されて消えてしまう。

水：カルチャーとかトピックは残るかもしれないけれども、作品そのものを残すってことに興味ないんですよ。それより、作品に影響を受けた人間を残す方が近道なんじゃないかなって気がする。魂を受け継ぐとか、俺は本気で信じている方だから。俺ね、自分が過去に作ったものって、あまり振り返りたくない。なんか嫌なんですよ。

飯：過去を消したいと。

水：いや、消したいんじゃないんだよね。良い意味で、振り返りたくない。ゲームって時間がかかるんだけど、その時代時代をスパッと切り取った瞬間芸っていう感じもする。だから『セガラリー』（注6）だって、あれはあの時代だから良かった訳で、僕の中ではとっくに過ぎてしまったもの。『チャンネル5』も当然どんどん過ぎて行くと思うし。でも、そうしないと先に進めないというか。そういう意味では、ディスコグラフィ的なものはちょっと恥ずかしくて。

飯：僕が何でディスコグラフィを作りたいって思ってるかというと、もうダメだからなんですよ。『ドシン』は奇跡的に完成したような気がして。一番最初に創作の原動力となったのは僕の個人的なオブセッションだと思うんだけど、そこにいろんな人が加わっていって、いろんな事をしてくれたのね。だけどそれは、僕のためにしてくれた訳じゃなくて、彼らなりの『ドシン』に対する思い入れだったりするから、多くの誤解を孕んだものなんですよ。だから『ドシン』は僕のゲームっていう意識はあんまりないんですよ、実は。己の一部がディスクの中に定着されてるはずだけど、お客として遊んでも「面白いゲームだな、これ」って、かなり客観的な部分で楽しめちゃう。誰が作ったんだろうって言ったら、僕やスタッフが作ったんだけど、それだけじゃない気がする。奇跡的な、敢えて言うと「時代の要請」みたいなものが作用したんじゃないかと。

水：作用してますね。ゲーム作ると必ずそういうのがあると思う。

飯：で、思い切って言っちゃうんですけど、自分でも打ちのめされるようなすごいゲームが目の前にあるんで、俺はもうダメだと思ったの。

水：打ちのめされるゲームって？

飯：それが『ドシン』なの。これを超えるものは当分作れないんじゃないかとこの半年ずっと思って



（注5）ビクトル・ユーゴー：19世紀を代表するフランスの詩人・小説家・劇作家。『レ・ミゼラブル』『ノートルダムの鐘』はあまりにも有名。
（注6）セガラリー：'85年にセガAM3研からリリースされたドライブゲームで水口氏はプロデューサーとして参加。

て。だからもうダメだと。で、どうしたらいいかと言えば、『ドシン』を壊しにかかるしかないんじゃないかな。今『ドシン』を苦しめるゲームを作ってますよ。解放戦線って言ってるんですけど、ヨーロッパの映画界で「ドグマ」っていう、あえて自己規制をすることで新しいものを生み出そうという運動があって。それに似たようなことをやろうかなと。自分で自分に10本の枷を嵌めたりでもしないともう作れないんじゃないかと思って。そこで生まれてくるものに関しては、失敗作でもかまわない。失敗作とかクソゲーとかって昔は気にしてたんだけど、これからはもう気にしなくなると思う。言われたら、へっこむかもしれないけど。



愛と憎しみを見つめるゲーム『巨人のドシン1』

水：ああ、俺もそうかもね。へっこむけど、気にしない。

～エピローグ～ 変なクツとか作りたい

——……どうもありがとうございました。次回作にも期待しております。

飯：うーん、次回作がねぇ……。

水：なんかね、疲れちゃったんだよね（笑）。

飯：（笑）うん、疲れた。

水：当たり前なんだけど、けっこう疲れたね。

飯：リバウンド来るし。

水：次にやりたいことも、やろうと思ってることも見えてんだけど、体が動かない。ジワジワと戻ってはきているんだけど。

——どうやって回復するんですか？

水：たとえば、人に会いまくって話をしたりね。今回の対談とか。あとは逆に一人になったりとか。

飯：うん、僕は天の声を待ちます。最近、検察庁とかうるさくて天声が届かないらしいですね（笑）。

水：僕もそう。だから浮浪者になりたいなぁとか思う時もあるし。一週間くらい浮浪者の暮しをしてみようかなとかさ。

飯：『シーマン』がさ、「そういう仕事って貯金をすり減らしているような感じじゃない？」とか言うんだよね（笑）。斎藤（由多加）さんが言ってんのに違いない。

——前号の小島（秀夫）さんと塚本（晋也）さんとの対談で、「死ぬ時は足元がコンクリートじゃない方が良いんじゃないか。土の上で死にたい」って話が出たんですが、今そんな感じですか？

飯：うーん、じゃあ俺はコンクリートを割ろうかな。そしてそれを投げる。

水：俺だったら、もうちょっと柔らかい素材にしようとか思うな。スポンジとか敷いて。

飯：ははは（笑）。転んでも痛くないような。

水：なんか寝っ転がったら気持ち良いじゃん。はははは（笑）。

飯：どこでも寝っ転がれる道路って、良いなぁ。そしたら車とか走りにくくなって、排気ガスの問題も解決するかもしれないし。やりましょう！

一同：（笑）

水：やりますか。

飯：ゲームで儲けてコンクリートを柔らかくしよう。

水：部屋とかがグニャグニャしてたら面白いよね。

飯：コンクリートを柔らかくするのは難しいから、ジャンピングシューズみたいなの作りましょうよ。うららが履いてるような厚底靴をゲル状にして、「フライングスペースチャンネル」とかね。

水：いいなぁ。みんな履いてたらいいなぁ。

飯：あー楽しくなってきた。もっと喋りたくなってきた。今回の最大の収穫は「面白い靴を作りたい」だな。2000年はそういったバカなことをやりたいな。

（'99年12月21日、マリーガル本社にて。聞き手・構成／編集部）

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第二十八便

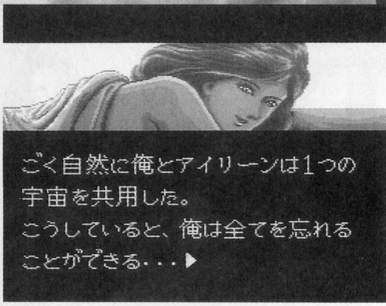
『課長　島耕作』

がっぷ獅子丸

まー兎に角世知辛いのが、この生き残り頭脳ゲームのような現在のゲーム会社事情。「**僕のゲームを楽しむには才能がいるんだよ！**」などと平気な顔で口にする糞馬鹿ゲームデザイナー様は、いつまでも自分のチンコを握りしめて恍惚に浸ってりゃそれなりに一人幸福なんでしょうが、やれ128ビットだDVDだと、はしゃぎ気味だった脳味噌も冬の寒さですっかりクールダウンされ、皆様すっかり大人の顔になってしまって少年のような目でゲーム業界のあさっての話をしていた方々も今では明日食う米の話をしております昨今。気が付けば獅子丸もう32ですから、日常会話の中でも20代の頃には到底出てこなかった言葉、「**分社**」とか「**和議申請**」とか「**債務超過**」とか「**資金ショート**」とかそらもうバシバシ出てくる様になりまして、獅子丸も大人になったもんだとしみじみ感じますよ。蒔かない種は咲きませんけど、そんなトコ蒔いても芽も出ないでしょと言いたいそんな枯れたアダルト臭漂うワタクシが今回ご紹介するのは、THEスーパービジネスアドベンチャー『**課長　島耕作**』です。原作は現在でも雑誌で続編が連載中の超有名サラリーマン漫画ですので知ってる方も多いと思いますけど、ゲームは宣伝の仕事を愛し跳梁跋扈する社会で戦い続けるスーパービジネスマンであり派閥入りによる出世にも関心を持たず、**ただひたすら自分の信じる道を突き進む清廉潔白な生き様が世の独身女性達の心をとらえて離さない主人公、島耕作**がハツシバ電気産業販売助成部宣伝課長に任命され会社内で巻き起こる陰謀や人間関係の問題を周囲に翻弄されまくりながら**兎に角何とかしていく**という内容でして、原作漫画をベースにした全六章のマルチシナリオ・マルチエンディングのアドベンチャーなのですが、この耕作の生き様がホントもう**ヤバゲな匂いがギュンギュンしております！**

スタートさせると、早速問題発生！　うっかりしていて一年前の仕事の二重払いをしておりました。「あ…そうか！　まずい！　**なんとかならんか？**　鳥海クン！」「**なんとかしますわ**」焦りに焦ったスーパービジネスマン耕作は部下のOL鳥海赫子に**もみ消し工作**を指示し、お礼と称して早速彼女をホテルへ誘い、すっかり一年にわたって**不倫関係**を築いてしまいましたとさ。ちょちょちょっと任天堂とCESA倫の皆さーん!!　良いんですかこいつら良い子のスーパーファミコンでこんなイリーガルなモン作ってますよー!?　このとんでもないセクハラ課長耕作は一事が万事この調子で、全六章にわたって巻き起こる問題に対し、**犯罪確定の思いつきとポコチンで何とかしよう**とするゲームな

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな32歳。



ただアイリーンの身体と快楽に溺れているだけですな。

のでした。その後、この問題は産業スパイ事件にまで発展するのですが先々都合の悪い鳥海女史を早々に退職させ、興信所を使い全ての責任を下請け業者と派閥相手の上司に引っ被らせて益々絶好調の課長島耕作なのでしたとさというトコロで一章の終わり。するとココで、**『課長島耕作のビジネス方程式』**になります。これは一章を終えるごと出現するのですが、ここでは、おそらく課長島耕作ならぬこのゲームの監修もしている原作者が書いたと思われるゲーム進行にちなんだビジネス処世術の蘊蓄を披露して戴くコーナーでして、結構長文のメッセージが流れるのですが、どんな有り難いお話がでるかと思うと**「社内で悪事が発覚したら、自分に火の粉が降りかからぬよう早急に対処すること」**とのこと。なんじゃあそりゃあああ！　他にも**「女子社員とのコミュニケーション」**とか**「家庭をとるか、仕事をとるか」**とか'93年発売である事を鑑みても動物占いより中身の無い大量のメッセージがガシガシ出現するんですけど、コレ、サラリーマン以外の良い子の方々は何を学べばいいんでしょうか？　第二章ニューヨーク編となりますとハツシバアメリカへ海外勤務となり、ある日ブロードウェイに出資しないかという話が持ち上がるのですが、獅子丸個人としては**エンターティンメントに出資なんて**そんな危なげな話のっかるつもりは全然無いのに、ゲーム進行に伏線も前フリもなく、ただ直感的に禅問答のような選択肢を選ぶというニュータイプ御用達のシステムでして、ちょっと油断して選択を誤るとすぐこのスーパービジネスマン耕作の行動は犯罪方面に走るので非常に困りものです。ここでもすっかり懇ろとなった取引先の金髪女性アイリーンにそそのかされ会社の金に手を付けてしまい、数年にわたってこの地で借金返済の道を歩むのでした。するとビジネス方程式では**『美味しい話にはウラがある！』**わかっとるがな!!　そんなこんなでインサイダーやら社長交代劇やらに巻き込まれた耕作は、最後はどこをどう間違ったか本社をクビになり、昔、京都でさんざん山小屋などでヤリ捲ったOLと余生を過ごすのでしたとさ。なんだかこのスーパービジネスマンの生き様は見ていて僕等サラリーマンを相当不快にさせますが、選択肢がほぼ性交と犯罪に偏りがちなこのゲーム、これで絵が後藤圭二だとか甲斐智久とか、いわゆる萌え系な絵だったら今頃**KIDあたり**で立派にエロゲーとしてアップトゥデートされていそうなモンですけど如何せん絵が原作通りの一歩間違えれば**てんとう虫の歌系泥臭さグラフィック**が、どんな濡れ場もすっかりクール＆ドライさせてしまうトコロに任天堂チェックをスルーした秘密があるんでしょうか？



画：南敏久

課長　島耕作
（THEスーパービジネスアドベンチャー）

メーカー：ユタカ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年9月17日

南敏久の

エロの星の名の下にD.S.9

―Dosukebe.Soft.9―

たくさんの復活を望む声を受け、あの連載が帰ってきた!!　わーい。

1 隷嬢キャスター真璃子

帰って来たぞ帰って来たぞ帰ぇ〜って来た〜ぞ〜〜〜（NG版の方のメロディーで）。四ヶ月間のご無沙汰で御座いました。お口の恋人（ピンサロ？）○ッテ提供（ウソ）、ロ○テ歌のアルバム……じゃなくてエロの星の名の下に特別編ドスケベソフト9、略称エロ星DS9の始まり始まり。司会はもちろんワタクシ、人妻に犬の首輪をつけてみる会会長兼、椎名林檎に恨みがましい目で睨まれる会名誉顧問の南敏久（ゆきゆきて駄目ーズ不振の責任を取らされて都内某所にて二ヶ月拘束&監禁の刑）であります。今回は西暦二〇〇〇年新春企画（もう二月なのに……）ということで特別に南サンと編集部で厳選した（ウソ。本当はアミダくじで決めた）エロゲームを一挙に9本ドドンと紹介。そのためいつもより文字が小さくなって読み難いかもしれませんが……まあいいじゃないですか。「大きい事はいい事だ」って言ってた山本直純もあんなことになっちゃったし。

で、まずは一発目に紹介するのは『隷嬢キャスター真璃子』です……っていきなり真っ黒い箱ですなぁ。皆さんは女子アナ好きですか？好きなハズですよ。だって「現代」とか「大衆」とか、代表的な週刊誌には毎週女子アナの記事載ってるじゃないですか。もちろん南サンも大好きです。といっても女子アナなら何でもいいという訳じゃありません。南サンの最近のお気に入りは小野文恵アナ。NHKの。エッ知らない!?　何で？「ためしてガッテン」見ろよ！役に立つから。

後は初期「エロ星」にやたら名前が出てくる大神いずみサン。フリーになろうが某野球選手と噂になろうがそんなコトお構いなしにワタクシ今もベタボレ中であります。何でこんなに好きなのかと以前録ったビデオを見ながら考えていて気付いたのですが初恋の相手と何か似た部分があるのですね。とくに目の辺りとか。

——と、いつまでもタワゴトを言っていても仕様がないのでゲーム内容の方に移りますが、TV局に勤める主人公は不治の病にかかっていて明日をも知れない命。その運命から逃れるためにはこのTV局の人気アナウンサー、真璃子さんをSEX奴隷に調教して地下組織に送り込まなければなりません。何故？と聞かれても南サン組織の者ではないので何とも返答致しかねますがまあとにかくすけべぇができるのだから理由なぞ不要でしょう。真璃子さんが仕込まれる変態プレイはTV局という土地柄か羞恥責めがメイン。アソコをローターでいぢくりながらニュース読ませたり全裸で局内の廊下や客席の後ろを歩かせたりしている内に真璃子さんも段々気分を出してきて一寸つついただけで「あふ〜ん」と悶えるようになったのですがその頃主人公は真璃子さんの後輩のメガネッ娘ちゃんと仲良くなって公園で露出プレイをしていたのでした。でも主人公は死なない。妙な話だ。



しっとり汗とお顔の引きつり具合がなやましい〜。

隷嬢キャスター真璃子　メーカー：Guilty／価格：￥7,800／発売日：'99年8月27日

2 コートの中の天使達

さて南サン、こうして毎日毎日原稿用紙に向かう仕事を続けていると運動不足になりがちです。特にこの時期は日ごと寒さが募りますので着てはもらえぬセーターを……じゃなくってますます出不精になってブクブク肥え太ってデブになる悪循環――っていうか、スポーツの類は大キライなんですよ。見るのもやるのも。でもスポーツをする女の子は大好きというこの矛盾。この間もやってましたね。ワールドカップとか。ああいうの見ていると何だかムラムラしてきますな。う～んシ・ア・ワ・セ。ラヴリー、ハッピー、ベッキー、ウッキーなのらぁ～～～。

そういう訳で本日二本目のソフトは『コートの中の天使達』に決定。

今じゃ落ちぶれて青田学園バレー部のコーチをしている元浦先生は部員達を特訓（という名のエロ行為）して自分をこんな目にあわせた日本バレー界に復讐してやろうと画策します。ここのバレー部には天賦の才能を持った方から肩にいっつも変なヌイグルミを乗っけてる奴とピンからキリまで人員が揃ってまして、毎回彼女達に居残り練習としてサーブだトスだボディだチンだと様々な特訓を試みるのですがそのうち、こいつら全員ボールを強くぶっつけたりロープできゅうきゅうに締め付けるとアソコをしとどに濡らすマゾ女だという事が判明します。しまいにゃ目をトロ～ンとさせてチンポにむしゃぶりついてくるから特訓にもならない。こんな連中に0対15で負けちゃう相手チームの心境が思いやられます。で、全国大会決勝で部員達に女王様やバニーちゃんのコスプレをさせて恥をさらした元浦先生は考えを改めもう一度、部員たちを今度は真面目に指導するルートを選ぶのですが展開はあまり変わらなかったりします。



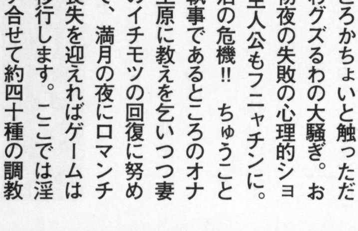
イラストレーターさんは、ぽよよんロック氏。キャラ萌え必至。

3 おもちゃ妻

帰って来たぞ帰ぇって来たぞ～～（こっちはTV版の方で）。一年ぶり（『WARG』以来ですか？）に帰ってきましたh.m.pの3DCGエロゲーシリーズ。最近では別ブランドでの2D作品が続いていたので少々心配していた（でも新幹線ジャックAVG『ひかりの中で抱きしめて』面白うございましたよ）のですが。帰ってきた男（？）の名は『おもちゃ妻』。OLに続いて人妻とはニクいほどおっさんエロのツボを突いてきますなあ。

主人公の下へと嫁いできた若妻・沙耶ちゃんは極度の箱入り娘で、チューするどころかちょいと触っただけでも泣くわグズるわの大騒ぎ。おまけに新婚初夜の失敗の心理的ショックからか主人公もフニャチンに。すわ夫婦生活の危機!! ちゅうことで主人公は執事であるところのオナニー熟年砂土原に教えを乞いつつ妻の愛情と己のイチモツの回復に努めるのです。で、満月の夜にロマンチックな処女喪失を迎えればゲームは第2部へと移行します。ここでは淫乱SMフェチ合せて約四十種の調教を用いて性に目覚めた沙耶ちゃんをタイトル通りのおもちゃ妻に改造していくのですが調教メニューを増やすにはヴァイブや拘束具などのアイテムを揃えなくてはなりません。他にも日々の食費や浮気対策など性生活には何かと銭が掛かります。ご主人のお給金だけでは少々つらいものがあります。どうするか。

「株」です。株で儲けるのです。とはいってもこれがなかなか難しい。部下の助言もいい加減だし株価は思い通りに上がらないし、儲けはほんのちょっぴりなのね。その鬱憤を晴らすためにも旦那さんは今夜も沙耶ちゃんの足をしゃぶったり飼い猫に獣のようなSEXを見せつけたりするのです。本末転倒。



本作はバーチャルエロゲーというエロゲー最終進化の過程を垣間見せたと言えるだろう。

コートの中の天使達	メーカー：ピンパイ／価格：￥8,800／発売日：'99年9月22日
おもちゃ妻	メーカー：h.m.p／価格：￥8,800／発売日：'99年11月26日

4 淫声（うたごえ）

うーたをうたうならぁー、ボクらにーまかせろ〜〜〜（byまるちゃん&たまちゃん）。なんか今回歌ってばっかりですな。そんな事もあってお次はアイドル育成AVG『淫声』をチョイス。ちなみに「淫声」と書いて「うたごえ」と読みます。宇宙と書いて「そら」、美勇士と書いて「みゅーじ」と読むのと同じくらい強引ですがゲームの内容もかなり強引。でもそこが魅力でもあるのです。

プレイヤーが社長を務める芸能プロダクションには三人の新人アイドルが在籍しています。正統派アイドルの里美、アーチスト肌の玲、声優志望の花奈。この中から一人を選んでデビュー目指してレッスンを重ねるわけですがレッスンとはそれ即ち「エロ」を指します。口を大きく開ける練習だ！ といってはチンコを咥えさせ、どんな状況でも歌え！ といってはやはりチンコを咥えさせます。他にもパイズリさせたり縛ったり後からドッキングしながらもレッスンするので必然的に画面からはアヘ声混じりの歌声が流れてきます。何か普通に喘ぎ声を聞かされるよりも下半身がムズムズしてくるのは何故でしょう？ こういうゲームの録音現場は是非見学してみたいものですなあ。どうですか小野さん、取材費出ませんか？ ツアー組みませんか？

こんな無茶なレッスンにも健気について来る少女たち。もっともレッスンをトチるとド下手クソなアニソンをフルコーラスボエ〜ッと聞かされるのでこちらも命懸けです。ちなみにアニメ大好き花奈ちゃんをレッスンするとメイドや若妻、看護婦さんから謎の魔女ッ娘まで豊富なイメクラプレイが楽しめます。まあマニア女なんてコスプレさせてハメるくらいしか使い道無いからねぇ（←問題発言。この後婦人団体とグリーンピースから吊るし上げに）。



花奈ちゃんは、ちゃんとこの体勢で歌います。えらいゾ。

5 加奈〜いもうと〜

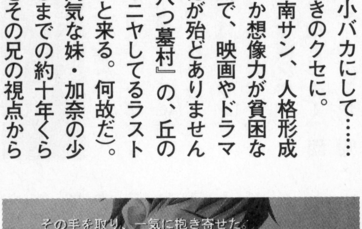
「ちょっと南さん」
「は？ 何でしょうか？」
「何か今回の原稿見てたら調教だとか羞恥だとかそんなのばっかりじゃないですかっ！」
「今回——というか、大体いつもそんななんですけど」
「！ そんなんじゃ駄目！ あんた人として間違ってるヨ！ たまにはこういうのもプレイして泣いたり切なくなったりしなくちゃ駄目なんですッ！」

そう言って担当のヤマウチさんがそっと差し出す白い箱。D.O.の『加奈〜いもうと〜』でした。クソッ、よってたかって人を小バカにして……自分だって顔射好きのクセに。

それはさておき南サン、人格形成時に何かあったのか想像力が貧困なのかどうも無感動で、映画やドラマを見て泣いた記憶が殆どありません（あっでも旧版『八つ墓村』の、丘の上で落武者がニヤニヤしてるラストシーンは結構グッと来る。何故だ）。

物語は病弱で内気な妹・加奈の少女から大人になるまでの約十年くらいの徒然なる事をその兄の視点から体験していくものでして不覚にもワタクシ、涙こそ落とさないものの何度か胸を詰まらせてしまいました。でもそれは物語中のキャラクターに対してというよりは実際の自分の妹（ただいまめでたく女子高生）の事を思い出しての事の方が大きかったみたい。だからこういう虚構の世界にもっと入り込める人がプレイしたら受ける印象は全然違うんだろうなあと思った次第。

それとは別に残念だったのがエンディング、つうかクレジット。軽いタッチの作品ならともかく今回一応マジ話なんだからエロゲーにありがちなスタッフのふざけたペンネームは避けて欲しかった。物語の余韻がぶち壊しです。



メールソフト『加奈の郵便屋さん』が欲しくて欲しくてたまりません（担当）。

淫声（うたごえ）	メーカー：アップルパイ／価格：￥8,800／発売日：'99年7月24日
加奈〜いもうと〜	メーカー：D.O.／価格：￥8,800／発売日：'99年6月25日

6 カスタム隷奴＋

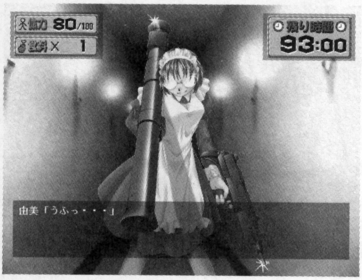
ハッ！と気付けばもう残り一ページじゃないですか。ここから先は驚速の四連荘、活字は更に小さくなりますが勘弁してください。以前『カスタム隷奴』という女のコの容姿や性格を自由にいじれる調教ゲームを紹介しました。アレにはその後、新しいキャラデータ等ネットでダウンロードできたりするといったスバらしい機能がついていたのですが――残念な事に南サン、諸般の事情（主に銭）から通信を行っておりません。が、この度そんな南サンにも嬉しいデータ集『カスタム隷奴＋』が登場、これまでホームページ上にアップされていた新髪型や新性格、更に同データも使えるエロＡＶＧ『カスタム隷奴ＡＤ』も同梱。でも南サンが一番面白かったのはキャラ絵をクリックすると衣装を制服やらスクール水着やら体操服に着替えてくれる『カスタムカレンダー』だったりするのです。



アップロードされた自慢の女の子たちをみるにさながら奴隷市場状態です。

7 メイド狩り

そういえばちょっと前、やたらとメイドものゲームを扱っていたような気がします。この『メイド狩り』もそんな一本――と思ったらそうでもない様子。何しろこいつらメイドさんの衣装を着ているだけのただのコムスメ。家事はしない忠誠心はゼロとメイドの風上にも置けない奴ら。そんな連中は狩るしかない！ということで地図と食料手に持って、グレートハンティング2000の始まりだぁ～～っ！　コ～ブラァ～～ッ（↑脳内麻薬分泌中）！　でもそう簡単にはいかないの。中には出会った瞬間向こうから攻撃を仕掛けてきて体力をごっそり奪っていく連中も。中でもムカつくのは鉄砲持ったメガネ女。何だか知らんが屋敷のあちこちに罠まで仕掛け出す。で、ゆ、許せん犯しちゃると近付けば奴さん何とバズーカを装備中。近付くに近付けない、正に針ネズミのジレンマ（違うと思う）。



バズーカで撃たれれば体力をごっそりもっていかれます。注意（あたり前つーか死ぬでしょ）。

8 えねま2

帰って来たぞ帰えって来たぞ～～（今回こればっかですいません）という訳で昨年一部の好事家に茶色い波紋を投げかけたあのスカトロゲームが帰ってきた！　今回は前作のパラレルワールド（？）のような設定で女のコのアソコや排便姿を見ると能力を発揮するCUBEなサイキッカー飛沫くんが主人公。前作でも大活躍した恵真ちゃんや糞尿天使シリンダ、学園中の女のコ（ほぼ皆にお腹を押さえた絵あり）と協力して浣腸鬼と戦う学園ラブコメもの。でもただ汚いだけのゲームじゃない。進むに連れて徐々に前作とリンクしていくストーリー、そしてクライマックスの衝撃はあの『ファイト・クラブ』に匹敵（日野日出志の『恐怖！ブタの街』的でもあり）！　校内をウロウロ探索するのがちと面倒いけど前作と合せ「所詮人間なぞクソ袋である」ことを心に刻み込んでプレイする価値有り。



私（担当）の周りに好事家は南さんだけです。

9 はっちゃけあやよさん1・2・3for Windows

最後は懐かしいソフトを一本。「ゲーム批評」の読者さんで現在このゲームを覚えている人はどのくらいいるのでしょうか。

『はっちゃけあやよさん』の登場です。

時は今から十年程前。エロゲーが何とか「ゲーム性」を取り込もうと四苦八苦していた時代に突如現れた怪ソフトが『あやよさん』。ただキーを押すだけで進む絵本感覚、なおかつ当時にしては結構動くアニメ処理が売りと、もしかしたら現在のムービー偏重ゲームの始祖だったのかもしれん。そんなあやよさんがいきなりクイズが入る続編『いけないホリディ』、石井輝男の『地獄』に先んじて鬼や千手観音相手に大暴れする三作目『私、逝っちゃったんです』と合せてｗｉｎで復活。まさかこのご時世に88のドットが拝めるとは思いもよりませんでした。青春時代を思い出して思わずホロリ、です（↑　あっ！　今頃泣いた！）。



時代を感じる画面写真ですね。昔の香港映画のエンディングのように縦にのびてます。

南敏久（みなみ・としひさ）：造形助手、怪獣博士を経て今は毎日原稿用紙に向かう仕事をしている26才制服フェチ。やっぱ一遍に9本はキツいねぇ。もし次があるなら……どうでしょう？　ところで『ゴジラ2000』見ました？　日本の怪獣映画に絶望したくなるほどのスゴイ出来。『北京原人』の方がまだ許せます。あと新しい『ライダー』も不安。あの怪人はちょっとナイですよ。

カスタム隷奴＋	メーカー：Ｋｉｓｓ／価格：￥4,800／発売日：'99年11月12日
メイド狩り	メーカー：evolution／価格：￥8,800／発売日：'99年7月2日
えねま2	メーカー：まんぼう小屋／価格：￥7,800／発売日：'99年7月15日
はっちゃけあやよさん1-2-3forWindows	メーカー：HARD／価格：￥3,800／発売日：'99年10月29日



誰かちゃんとやってくれてます?(涙)
Rasho's Board GAME その4
ソフトハウスかくちらかりき
ゴミ袋パレット 容量5
燃
不燃
COLA
不燃
燃
スリッパ
まあ不燃
燃
燃
燃
ミカン&カビ
燃
カップヌメン 不燃
BEER のむな
不燃
なんだろ
ん〜と燃!
大量コピー印刷せよ。
を1つ用意。サイコロの出た目だけゴミが発生する。ゴミをゴミ袋パレットに入れ、進み続ける。回収日にはその種類のゴミを出せる。合計5袋になってしまったら負け!
(⚀⚁は不燃)
部屋をそうじする罰ゲーム4!!
ゴミ出してこいね
1スタート(月)
ダンボールはあたたかい
2火
不燃
3水
燃
4木
新聞はまあまあ
5金
ちょっとそうじ
すぐあきてしまった
6土
今日も出せなかった
7日
8へ
PLAYER1
ラショウ……イタチョコシステム代表戸締り役・ゴミ出し役
ソフトつくりました〜!
ゲームソフトハウス
燃
8月
あ…これはですねゴミじゃなくて
だれかに1袋おしつける
9火
不燃
10水
燃
11木
そうじ機
さわったことなし
12金
ネズミ退治用
13土
14日
15へ
PLAYER 2
女の子ですいませうー
PLAYER 3
燃
15月
バグか?
ガチャ
16火
不燃
17水
燃
18木
ねぶくろ特大
19金
たしかこのへんにゴミ箱が…
20土
ああそうさ!!休みナシさ!!
グオー
21日
22へ
特賞
不燃ぬいぐるみゴミ
1が出たらもらえる!?
燃
22月
ネズミを2匹も見ました。かわいかったです
23火
不燃
24水
燃
25木
26金
うーむ
27土
よく火事にならんもんだ
28日
29へ
燃
29月
わ〜
30火
間に合わん…延期だ…
31水
ゴミ出してこいね…
1スタートへ
く……くそう!!
やつら、なんて朝早いんだ!
こっちは遅いのが商売なんだ。
あと逃げるんじゃネエ!
ちがうか……ま…またネ…
ゴゴゴ
へへへ
まて
ここまでおいで〜

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

ダラダラドロドロ血みどろコラム　ステレオ・均衡の遺失で第12回!

Sacrifice獣弐
『QUAKE III Arena』



血みどろ指数
0　250　500　750　1000
875袋

今回のお題は、『ウルフェンシュタイン3D』でその礎を築き、『DOOM』『HEXEN』と、脈々と続く3Dシューティングの老舗、idソフトウェアの最新作『QUAKEIII Arena』である。だがしかし、今回は勝手が違う。選べるキャラクター・モデルが豪快に80種類以上あるのも驚きだが、ステージの多彩さにも驚かされる。お馴染みの「未来の古城」とでも呼ぶような、ゴシック風SF建築から、ジャンプ台で行き来する空中ステージまである。……とここまで読んで、シリーズに慣れ親しんだ人なら「おや?」と思うだろう。そうなのだ。ハッキリと言おう。これは『QUAKE』を名乗っているだけで『QUAKE』ではない。なぜならば、今回は対戦にのみ焦点を絞った内容だからだ。確かにこのシリーズのネットワーク対戦は面白いし、盛り上がる。しかし、それだけに特化して失うものはなかっただろうか?

亜流タイトルが数多く発売される中、idの3Dシューティングが、なぜこれほど支持されて来たのか? その理由のひとつに、シナリオモードの絶妙なマップデザインとモンスター配置のバランス感覚もあったのではないだろうか。この手のゲームの多くが、『少年ジャンプ』的な「戦いのインフレーション」に陥って来た。より強く固い敵、より分かり難いマップ、より多彩ゆえに煩雑な操作、そしてより激しいスプラッター描写……と、全ての面において激しく過剰な方向への発展を遂げていった。『Rise at Triad』や『BLOOD』はバイオレンスに、『ジェダイ・ナイト』が謎解き要素を増やすことでアドベンチャー色を濃くし、『KINGPIN』は異常とも思えるほどの高難度に、『ポエド』や『レッドネック・ランページ』はバカゲーとして、それぞれある種の間違った進化をしていった。そんな中にあって、idが送り出したソフトは、前作よりも「10%増量(当社比)」程度に押さえて、常に「ええ塩梅」になるように細心の注意を払っていたのではないだろうか。

誤解をして欲しくないのだが、俺は前述のソフトたちも愛してきた。しかし、その異形とも思える進化を愛せたのは、異形ではない正統進化を遂げるソフト…『QUAKE』などがあったればこそだと思う。

また、本作には2つのバージョンが存在する。それは「出血」があるか、ないかの違いである(海外版)。現在、バイオレンスに対する風当たりが非常に厳しいのはわかるが、この判断もどうなのだろう? このシリーズを作ったジョン・ロメロはかつてインタビューで語った。「俺たちが目指したのは『死霊のはらわた』なんだ」と。その志が高かったとは思わないが、決して間違ってはいなかったと思う。

今回の『Arena』が、対戦ゲームとして素晴らしい出来栄えであることに異論はない。しかし俺は、これを『QUAKE』だとは認めたくないのだ。

PROFILE｜在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。最近HPを開いたが、内容はゲームではない（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）。名前が違うけど気にしないでちょ。

QUAKE III Arena (3DSTG)　メーカー：P&A／機種：Win／価格：¥6,800／発売日：'99年12月



注 このページはあくまでジョークですので、コナミ『トライゴン』の自機当たり判定ぐらい広い心でお読みいただくよう関係者各位にお願い申し上げます。

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲー NETWORKS

第2回 Omikron:The Nomad Soul



メーカー：Eidos Interactive.
／機種：Win98

公式サイト（デモ版ダウンロード可能）

http://www.eidosinteractive.com/home.html

ネットゲームをやっていると、よく魂がむき出しになると言うけれど、頭の中が白くなるまでゲームをやってしまうと、ほんと気持ちのぶつかり合いに魂がふくらんだりへこんだりして、精神的にくたくたになってしまう。

それでもまた次の日にはネットワークに接続してしまうのだ。ではそんなゲームの中に、もしユーザーの魂を吸い取る悪魔が潜んでいるソフトがあったら？ 今回紹介する『Omikron』は、そんな設定の3Dアドベンチャーゲームである。

舞台は近未来。人類は太陽の消滅で永遠の夜と凍てつく寒さに襲われた大地を避け、クリスタルドームの中に住んでいた。巨大コンピューターに統括された都市。ベタな設定だが、『ブレードランナー』などを彷彿させる王道的SF感がしっかり作り込まれている。さらに冒頭で流れる音楽。その声は、UK音楽シーンで伝説の存在、デビット・ボウイその人であった。ゲーム中でもNPCとして登場するようだ。

気がつくと街の一角に立っている私。さて、まず何をやればいいんだ？ 電子辞書を片手に迷うこと5分、どうやら自分のアパートに帰ればいいらしい。じゃあ、と街の地理をよく知りもしないまま走り出した。悲劇はすぐにやってきた。道を横断しようとした私は、いい感じに飛ばしているエアカーにはねられてしまったのだ。HP5の表示。ゲームの世界でも『右見て、左見て』なのである。しかも地図を開くと、馬鹿なことに逆の方向に走っていたらしい。

アパートに着いて扉を開けると、部屋の中に一人の女性が立っている。私の彼女らしい。奥に誘っている雰囲気なので、のこのこ付いていくとベッドに横たわる彼女。そばに近づいてみると初めてのイベントとなり、彼女とのSEXシーンが始まった。

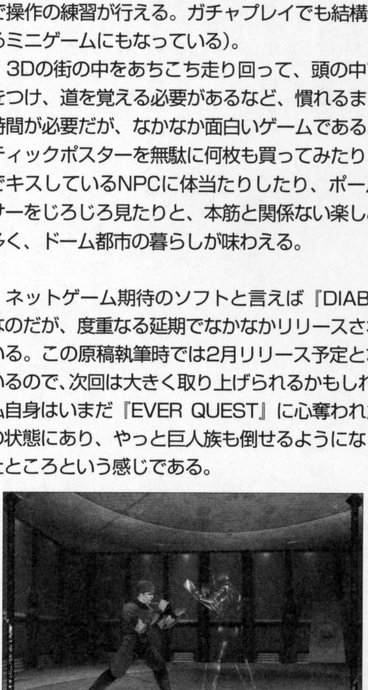
アイラブユーの言葉を後に部屋を出ていった彼女を見ながら設定を読むと、この惑星では以前、悪魔との戦いでBossを地底深くに封印していた。ところがドーム制御用の中枢コンピューター建設時に、封印が壊れてしまった。悪魔は力を蓄えるために多くの魂を必要としたため、ゲームを通じてプレイヤーに助けを請うように見せかけながら、コンピューターを通して人々の魂に次々に乗り移り、多くの魂の収集を企んだのである。

ということは、私は悪につき進んでるってことなのか？ 私は大きな悪に利用されるためにゲームを進めていくのか？ 大きな疑問に頭を悩ませながらスタートとなった…。

ゲーム内容は、街の人から情報やアイテムを得て、会話を選び、謎を解いていくオーソドックスなアドベンチャーである。その過程で銃撃戦や格闘ゲームっぽい戦闘をして、敵を倒していくことになる（格闘部分は、アパートの一室に用意されたトレーニングルームで操作の練習が行える。ガチャプレイでも結構楽しめるミニゲームにもなっている）。

3Dの街の中をあちこち走り回って、頭の中で目印をつけ、道を覚える必要があるなど、慣れるまで少し時間が必要だが、なかなか面白いゲームである。エロティックポスターを無駄に何枚も買ってみたり、街中でキスしているNPCに体当たりしたり、ポールダンサーをじろじろ見たりと、本筋と関係ない楽しみ方も多く、ドーム都市の暮らしが味わえる。

ネットゲーム期待のソフトと言えば『DIABLO2』なのだが、度重なる延期でなかなかリリースされずにいる。この原稿執筆時では2月リリース予定となっているので、次回は大きく取り上げられるかもしれない。私自身はいまだ『EVER QUEST』に心奪われたままの状態にあり、やっと巨人族も倒せるようになってきたところという感じである。



文中のトレーニングルームの画面。様々な要素が融合したアクションAVGだ。

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。TVCF･ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

Written By タニグチリウイチ

第5回 Not Digital

ナチュラルボディ

画材屋の店頭に見本で出してある木でできたモデル人形の9割が「シェー」のポーズをとっているのは実は有名な話だが（ホントかよ）、この人形、人間を描く時に便利そうで、案外使い勝手が悪い。

例えばほら、片手を頭の上から背中に回し、もう片方の手を腰から首の方に伸ばして、背中で『握手』させようとして苦労したことがあるでしょう？ 人形だと簡単にできても人間には無理な格好がある。それを無視してモデル人形で絵を描いても、この世に存在しない奇妙な格好をした人間になってしまう。

タカラが誇る着せ替え人形『リカちゃん』『ジェニー』の場合、スタンダードの製品だと動く場所が肩や足の付け根くらいに限られているから、片手を上げたり、足を投げ出させて座らせるくらいしかポーズがとれなかった。ところが新開発の人形用素体『ナチュラルボディ』は、ヒザもヒジも手首も足首も、肩も股も腰だってグニョグニョと自由に動かせる。

そしてこれが『ナチュラルボディ』最大の特徴で、接ぎ目が『肉』で完全に覆われていて、可動タイプの人形で最大のネックだった関節部分が全然見えない。

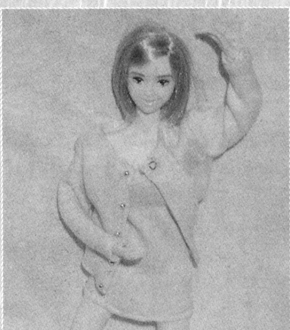
関節に官能を覚える一風変わった嗜好の持ち主には残念だけど、普通一般の健全な男子だったら、粘りもなめらかさも本物の『肉』のような手触りで、試作版の場合だと人体換算で目測93センチのバストを持ち、ワキワキ綺麗で鎖骨もクッキリと浮かび、どんなポーズだって自由自在な『ナチュラルボディ』のすばらしさに、一目でハマること請合だ。等身大が欲しい？ そりゃ俺だって欲しい。

関節部分が作り込まれた『骨』の周りに特殊な技術で『肉』を一体成形した『ナチュラルボディ』だからこそ許される自由度の高いポージング。通常版の『ジェニー』だと両手は前に差し出すくらいしかできなかったのが、『ナチュラルボディ』を使えばほら、前へ倣えだってアラレちゃんの「キーン」（古いなあ）だって簡単にできる。地べたにペタンと座り込ませたジベター女子高生の格好だって、やらせられないことはない。

とはいえ、いざポーズをつけさせようと関節を動かすと、自由度の高さが逆にネックとなって、人間だと骨でも折れてなければ絶対無理なポーズができあがってしまうことがある。ジベターな格好だって、股関節を開かせるように外側へネジっておかないと、ヒザの部分がいきなり横にへし折れた感じになってしまう。

ヒザとか腕とか一体成形で人間の筋肉の感じまでみごとに再現されているだけに、ヘンな曲げ方をすると明らかにおかしいことが分かってしまうから、モデル人形以上に動かすのが難しい。ここは1つ、実物の女性を使ってどんな風に関節が曲がるのかを確認したいところだけど、そんな女性がいたら人形なんか愛でてないって。仕方がないから街に出てウォッチングしたりタッチングしたら、こりゃストーキングにチカンだからなあ。動きの方は写真集でも見て研究しよ。

さて、タカラの方では『ナチュラルボディ』を使ったジェニー、その名も『フォトジェニックジェニー』なる商品を2000年春の発売に向けて鋭意開発中。これがちょっとってゆーか大いに問題ありの製品で、女の子向けの商品でかつ女の子がモデルなだけあって、胸がツルツルぺたん、なのです。人体換算で82センチくらい？ そういうのが好きってこれまた決して多数派ではない嗜好の持ち主にとっての朗報も、試作品の谷間クッキリ先っぽポッチリなボディを見せられた後だと、大いに物足りなさを感じてしまう。『リカちゃん』のナチュラルボディ化なんてのも検討しているみたいだけど、なおいっそうのペタン度が上がることは必至。なんでここは是非ぜひタカラには、プロトタイプのまんまの『ナチュラルボディ』の製品化を検討して頂きたいものです。



ナチュラルボディ（プロトタイプ）
メーカー：タカラ

タニグチリウイチ：1965年生。某工業新聞でゲームやアニメやキャラクタービジネスばかりを記事にして薄気味悪がられている異端記者、でも世界のトップを走ってるジャンルなんだからいーじゃん。『電撃アニメーションマガジン』では書評も連載、最近『でじこ』が気になるらしい。

ゲーム批評がこれを観ろというので

さて、今号の表紙は『巨人のドシン1』なわけですが、やっぱり時代は巨人！　巨人ブーム到来！　というわけで『**アイアン・ジャイアント**』（ワーナー・ブラザース配給初夏公開予定）の紹介から。舞台は1957年のアメリカ。空から落ちてきた巨大ロボット「アイアン・ジャイアント」と、想像力豊かな少年ホガースとの冒険を描いた長編アニメーション作品。本国での興行成績は奮わなかったものの、内容自体は絶賛の嵐。あの『E.T.』に勝るとも劣らない感動巨編です。

同じく冷戦時代のアメリカを舞台にしているのが『**遠い空の向こうに**』（UIP配給2月公開予定）。世界で初めて打ち上げられたソ連の人工衛星「スプートニク」が夜空に輝くのを見て、ロケットの虜となった4人の高校生たちが本当にロケットを打ち上げるという実話を元にした作品。幾度となく失敗を繰り返しても、父親から「ロケット飛ばすなんて考えるな、炭坑夫になれ！」と言われても、挫けずに夢を追う少年たちの姿には思わず涙です。

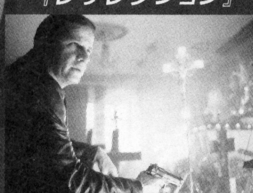
続いては、クリストファー・ランバート&ラッセル・マルケイ監督の『ハイランダー』コンビが贈るアクションスリラー『**レザレクション**』（GAGA配給　公開中）。シカゴで起きた猟奇的な連続殺人事件を捜査する刑事プリュドムは、被害者が全員使徒と同じ名前であることに気づく。そこから事件は思わぬ方向へと展開していく……。

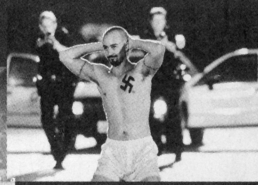
そして、『**アメリカン・ヒストリーX**』（日本ヘラルド配給　2月公開予定）は、実に「重い」作品。主演は、『ファイト・クラブ』でも凄まじい演技を見せたエドワード・ノートン（この作品で昨年度アカデミー賞最優秀主演男優賞にノミネート）。人種差別・ヘイトクライムといったアメリカの深刻な問題を真正面から捉えた社会派作。いろいろと考えさせられる映画です。



『アイアン・ジャイアント』

『レザレクション』





『アメリカン・ヒストリーX』

21世紀のゲーム専門誌のあり方とは何だろう？

複眼視点

Produced by 武田丸男

日進月歩のゲーム業界に対し、さほど誌面に変化のないゲーム専門誌。これからのゲーム専門誌のあり方をユーザー・メーカー代表が意見を投げかける！

今号のお題 **テレビゲーム専門誌**

ユーザー代表

【今後ゲーム専門誌を読まなくなるかも…？】（ヒロシ 20歳 専門学校生）

今「ゲーム専門誌は必要か？」と聞かれれば、答えは「YES」です。しかし、近い将来同じ質問をされた時…、もしかしたら「NO」と言うかも知れません。

現在、専門誌の内容として重視される要素は「新作情報とその紹介記事」「ゲーム攻略記事」そして「レビュー」です。

最近では、業界一位であろう『ファミ通』に倣い、各誌いろいろな連載、企画ものも重視していますが、やはり根本は前記3点だと思われます。この3点から、「NO」という理由を説明します。まず「新作情報」です。

新作の定期的な情報入手は、ゲームユーザーには大切なことですが、ゲーム専用機によるネットワーク対応が相次ぐ昨今、情報の速さで遅れをとる紙メディアは、徐々に必要性を減らすでしょう。その結果「雑誌の新作情報」に価値が見出せなくなる…?! 少々飛躍した感がありますが、要は「速報性」の価値は減ると思います。

次に「攻略記事」。

売れ筋の作品は、その発売日前後から数週間に亘り「攻略記事」が掲載されます。しかしメーカーからは情報規制がしかれているのか、突っ込んだ記事は見かけません。そうなると大多数のユーザーは、攻略記事よりも先へと進み、記事は必要なくなっていきます。しかも結局は紙の情報であり、ネット上での情報スピード、内容、ボリュームにはかないません。

最後に大問題「レビュー」です。

ユーザーの立場から見た場合、レビューはソフト購入の一つの指針で、レビュアーの記事も含めて役に立っています。しかし、メーカー側から見た場合は、あまりよろしくない印象を受けるのではないでしょうか。

なにしろ人気コーナーです。この評価（点数）一つで売上に差が出るのは、ユーザーの目から見ても明白。となればメーカーが点数の為に「何か」をすると考えるのが普通でしょう…、まぁ直接的ではないにしても。

表向きクリーンなイメージを装っていても、実際にクリーンだとしても、汚れたイメージを持たれるのは当然です。事実、そんな様子が感じ取れる内容に出くわすこともあります。

このことに関してはYES、NOは言いきれないかも知れません。ユーザー側にとっては必要なのでしょうが、業界側にすれば不要の部分もあるでしょう。「ゲーム専門誌」を売るという意味では必要であることも理解できますが…。

はたして「ゲーム業界」にとって、今のゲーム専門誌は本当に必要なものなのでしょうか？

10年近くゲーム雑誌を読んできたゲームユーザーの立場としては、こう思います。ゲームに関係するあらゆる立場の方々全員が、将来を考え、一度「ゲーム雑誌」の在り方を真剣に考え、意見を述べる時＝曲がり角が来たのではないかと…。

メーカー代表

【ゲーム専門誌は、またゲーム業界専門情報誌】

（タケリン　40歳　業界歴10年超）

家庭用テレビゲーム機の性能向上に伴い、対応ソフトの内容も、15年前とは比較にならないほどに種類（内容／ジャンル）、数量ともに増え、企画内容なども多様化し、年齢、嗜好に合わせた様々なタイトルが、しのぎを削っている。

大作映画に比肩するほどの開発／制作費を投入した作品もあれば、アイディアで勝負を挑む作品もある。大人から子どもまで楽しめる作品がある一方、(『ポケモン』のような）小学生中心のタイトルから、『暴力標記』のついたゲームもある。一方でファミコンの出現から少し遅れて、『家庭用（＝当時はファミコン）テレビゲーム専門情報誌』も登場した。しかし、ゲーム機の性能の向上に比して、ゲーム専門誌の誌面にそれほどの変化があるようには見えない。

そもそもゲーム専門誌の編集者は、対象／読者ターゲットを誰／何歳に置いているのだろう？

総ルビのついた記事、『〜情報が飛び込んできたゾ！』などといった表現、稚拙な文章…?!　ゲーム機のハードスペックの飛躍的な発展とは裏腹の、十年一日のごとき『新作紹介』『早解き／攻略』、表現力／理解力に疑問を持たざるを得ない『レビュー』…。

先日、日本初のテレビゲーム専門誌『ファミリーコンピュータマガジン』を創刊し、ゲーム専門誌市場を作り出した出版社＝徳間書店インターメディアが解散した。

同誌はファミコン全盛期には発行部数が百万部を超え、超有力雑誌と高い評価を得ていたが、ゲーム業界の構造的不況には対処すべきもなかったのだろうか。同様に複数の『DC系専門誌』にも大きな動きが見られる。

インターネットの普及に伴い、多くのテレビゲーム関連会社がHPを持ち、各社各様に自社製品のPR活動／情報提供を行っている現状に対し、「週刊誌の持つ速報性」もやがては無用の長物となることだろう。

昨年末に業界を駆け巡った『ドラゴンクエストⅦ』の発売延期などに対し、（広告出稿社と媒体社との関係は理解できるものの）『〜残念だけれど期待しながら発売を待とう』などとノ〜天気な原稿に終始することなく、健全な批判精神を持つこと、タイトル（作品）に対してしっかりとした批評精神を持つことなどは、他のエンタテインメント分野を倣うまでもなく、まず取り組んでもらいたい姿勢でもある。メーカーとともに健全な業界を育み、大きな転機を乗り切り、前進するためにも、「テレビゲーム専門誌／業界」も、大いに変わってもらいたい。

『ゲーム専門誌』は『ゲーム業界専門情報誌』でもあるのだから。

両者を俯瞰して…

『中堅ゲームソフト・開発メーカー』が厳しい経営状況を強いられ、追い込まれる中、周辺業界にも余波が押し寄せている。

かつて百万部強の部数を誇る専門誌を発行し、人気ソフトの攻略本が五百万部を突破した伝説を持つ徳間書店インターメディアの栄華も、過去形になってしまった。

爆発的な「ファミコン・ブーム」とともに立ち上がった『ゲーム雑誌業界』も、いくつかの転換期／試練を乗り越えて今日に至り、'95年以降、ゲーム業界の質的転換（?）とともに、大幅な路線変更を余儀なくされているのだ（もっとも、ほとんどの編集者が気がついていないようなのだが…?!）。

PS全盛期と共に出現した「ライトユーザー」により、「テレビゲーム関連情報」は、いわゆる「青年／情報誌」には映像、音楽情報などと同列で扱われ、極めて日常的な情報になってきた。

インターネットの加速度的な普及などと絡み、これからの「ゲーム専門誌」の存在意義とは何なのだろうか？　「ゲーム専門誌」の生き残りを賭けた闘いは「DVD機とゲーム機の融合機」の出現で新章を迎えることになる。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

クリエイターの原体験　第15回



ボールを蹴った瞬間の爽快感を伝えたかった

株式会社セガ・エンタープライゼス
第四ソフト研究開発部副部長
三船敏氏

登場以来、常にアーケードを牽引してきたビデオゲーム『バーチャストライカー』シリーズ。本シリーズを送り出したプロデューサー三船敏氏に今回お話を伺った。

肩はダメだったんだけど、足はそこそこ走れたんですよ。

―スポーツ少年だったと伺っているのですが、どういうきっかけでスポーツを始められたのでしょうか？

三船：やっぱり普通に近所の子供と遊んだり。小学校の頃、年上の人たちが引率して学校まで一緒に行ったりしていたので、よく遊んでもらいました。当時はやっぱり野球ですよ。公園とかに年上の人たち含めて集まって、野球をするというのが一番多かったですね。

　僕自身、野球がものすごく好きだったんですけど、小学校の頃あまり上手じゃなかった。肩が強くなかったんじゃないかと思います。ボールを思い切って投げるとコントロールがつかなかったりして、「野球やってもたいしてうまくなれないな」という感覚があったんです。そんなことがあって、中学入ったときに「何か他のスポーツをやりたい」っていう思いがあって、サッカーを選びました。小学校の体育の授業でやって面白かったし、基本的に手を使わなくていいでしょ。肩は弱かったんですけど、足はそこそこ走れたんで。

　当時、サッカーは、自分たちの地区では全くというほど人気がなかったスポーツだったんですが。中学では、広い地域から人が集まってくるので、自分から見れば非常に上手い人がいて、ちゃんと「サッカー」になった（笑）。ただコーチがいなかったんですよ。典型的なふつうの部活動ですよね。先生はサッカーを知らないんだけども、単に顧問として存在しているという状態で。だから、その頃はあまりきっちり習ってはいないんです。単純に「あの人たちは、ボール扱うのが上手い。その人たちが練習組んでるんだから、それをこなしてればいいんだろう」という感じでやっていたんです。この練習が一体何を意味しているんだろうという事は知らなかった。恐らく教えている人たちも知らないんですよ。ただひたすら体を動かして…そんな感じでしたね（笑）。

―高校でもサッカーを？

三船：ええ。でも高校にはコンピ

ユータの勉強が目的で入ったので、はじめは全然やらないつもりだったんです。ただ入学後に何となくやってみたいと思って。また中学の部活動を引退後、高校受験のあいだ時間があったので、そこで初めてサッカーの入門書とかを読んで、愕然としたことも理由にあった。「初めからこういう事を考えてサッカーをやっていたら、もっと上手くなれたんじゃないか」みたいな衝撃があって。

　あとはセガに入ってから、同好会みたいなチームがあって、そこに入ってまたサッカーを始めて、二年ぐらいかな。社内で部になる寸前に公式戦を一度…その日はどしゃぶりの雨になりまして。七人集らないと公式戦ができないという規則だったんですが、どしゃぶりのせいで六人しか集らなくて、一年間出場停止になって。部になる寸前だったのに、いきなり一年間も公式戦に出られなくなって、たまに集まるくらいの活動しかしなくなってしまったんです。

　あとは仕事の方も忙しくなってきて。マジメにサッカーをやっていたというのは、そこまでかなぁ…。あとはほんとに遊び程度に。一時期だと、パソコン通信のニフティサーブの掲示板を見たりして参加してましたね。実はあるんですよ。何処で集まってサッカーをしよう、というネットワークが…。これがレベル高いんですよ。初めは「ネットだし、そんな練習してないだろ」ってタカをくくって行ったら、静岡から自動車で来たりする人がいっぱいいて。初心者の人もいるんで、上手い人たちは彼らに気を遣いながらプレイしてくれる。そういう気遣いをしてくれる人が集っていて、初心者に上手く通るようなパスを出したりとか。逆にひとりよがりでやったり、あんまり激しいプレイをするような人は歓迎されないという雰囲気がありましたね。いまでもそういうネットワークはあると思いますが、最近ずっと忙しかったんで御無沙汰してしまっていて。観る方が多くなりました。

――サッカー観戦は分析や批評をされる方ですか？

三船：まったくしません。基本的には自分の範囲内のものが好きというか。高いレベルのプレイはとても自分ではできないし、参考にならないじゃないですか。どちらかというと観ていて、あ、アレやってみようとか、そのレベルが低いといったらそれまでなんですけど。まあテレビ観るのも好きだし、ゲームでもいいんですけど、結局のところ、自分でやったほうが楽しいですね。レベルがどうであろうと、自分がイメージしたように動けると楽しい。以前はやっぱり勝ちたい気持ちが強かったけど、最近は体力の衰えもあるし、昔ほど速いドリブルもできない。むしろいまは、自分の思った軌道で思った時にパスを出せるというだけで一日満足、みたいな（笑）。



とうとうコンシューマに移植された『バーチャストライカー 2 ver.2000.1』。

――セガに入社された経緯は？

三船：僕の育った神奈川県では、中学三年の春に「アテスト」という試験があったんですよ。共通一次みたいなもので、その成績によって公立校だったらこの高校を受けて良い、という事が決まってしまう。ところが僕はその日程を忘れていて、学校に行ったらいきなりアテスト（笑）。当然、惨憺たる結果ですよ。行けるところが限られてしまった。そもそも勉強嫌いだし、この先どうしようかなと思って。かなり悩んで学校で資料を調べていたら、当時としては非常に珍しかったんですが、コンピュータの学科を持っている高校が東京に二校だけあった。一つは偏差値がとても高くて、普通の進学校と比べても遜色がなかった。もうひとつは、まぁ入れるかな、と。前者はさすがにいまから目指してもしょうがない。だから後者の高校を受けて、コンピュータのこと

バーチャストライカー 2ver.2000.1（SPG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年12月2日

を勉強しようと。
　その先大学に行くか考えたんですけど、勉強が好きじゃないのは相変わらずだったし、大学行ってコンピュータの勉強ができるといっても、いまほど盛んではなかったんで。高校でも自分で独学で学んだり、友達に教えてもらったりしたレベルで、後半は学校のコンピュータの授業を受けていても別に意味がない状態になっていた。だったら大学進学してもあまり変らないだろうという思いはあったから、たまたまセガの求人があったこともあって、そのまま就職試験を受けて、セガに入ったんです。

——では、18歳でセガに？

三船：そうですね。'85年かな。

——実は三船さんのスポーツ観や楽しみ方が、実際にゲーム制作とどうマッチングしているのかな、という事に興味があったんです。

三船：結局、サッカーゲームにとって一番ライバルになるのは、他のゲームではなくて、実際のサッカーなんですね。まともに勝負したらゲームは絶対に勝てないんですよ。たとえ下手でもフットサルやれば、そっちの方が楽しいんです。だけど、ゲームには勝ち目がないかといえばそうではなくて、やはり人数がつねに集まるわけではないし、日本では特にグラウンドの問題もあるし。あと、自分でできないようなスーパープレイができるということがある。ゲームにはそういう良さがあります。

——それは『バーチャストライカー』シリーズを遊ぶと分りますね。シュートやダイレクトにパスが通るところだとか、サッカーの爽快感の部分が味わえるような。

三船：そうですね、ボールを蹴るにも経験がないとうまくいかない。でも、ゲームだとそのへん苦手な人でも楽しめる部分もあるでしょうし。だから、シミュレータ指向じゃないんですよね。そうしてしまったら、実際にサッカーやっていた人は満足してくれないんじゃないか、という思いが頭の中にあって。もし、シミュレータで満足してくれる人がいたら、それは蹴ったことがなかったり、実際にサッカーをやったことがない人という気がしてしょうがなくて。

——では『バーチャストライカー』は、実際にサッカーの楽しみを知っている層に遊んでもらうことをかなり意識されましたか？

三船：それも意識していたんですけども。もともと作り始めた時というのは、当時はまだＪリーグがブームの最中だった。ただ、盛り上がりとは裏腹に、日本でサッカーを好きな人、やっている人は少ないわけですよ。しかもそれがゲームをやる層かといえば、そんなことはないわけで。当時は格闘ゲーム全盛の時代で、サッカーファンしか楽しめないものを作ってしまったら絶対に通用しないことは、初めから見えていたんですね。そうなると、サッカーのことをあまり知らない人たちが楽しめるものを作らないといけない。ただ、サッカーを知っている人が楽しめないものを作ってもやっぱりダメであって、そこをどうやってバランス取ればいいのか、という。

——バランスを度外視してでも、この楽しさだけは絶対に伝えたい、と思われたことは？

三船：そりゃもう、ボールを蹴った瞬間の爽快感ですね。一番最初に作ったときから。脳みそに、自分の足で蹴った感触がピーンと来ないとダメっていうか。選手のモーションにせよボールの動きにせよ、そこを基準に作ってきました。それは『2』以降になっても変わっていないし。

——そもそも、業務用の最初の『バーチャストライカー』を作ることになったきっかけは？

三船：当時の部長の鈴木裕の方から「サッカーゲームを作れ」と。セガの場合、欧米でそういったゲームを出していて、特にヨーロッ


三船氏最新作バスケットボールゲーム『バーチャNBA』。今冬稼働予定。

バーチャNBA (SPG)	メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：2000年

パではサッカーが受けるのは分かりますから。会社に入った時に作りたいものがいくつかあって、その中のひとつではあったんですけれども。ただ、当時は３Ｄへの移行期で、スプライトを使ったものしか作っていなかったので「突然にはやりたくない」っていう気持ちもありました。好きな題材だけに、自分の思い通りにできなかったらという不安があったんで。ただ、やると決まったらそんなことはないですけど。

――最初見たとき、ポリゴンで22人も動いているのに驚きました。

三船：いや、実は処理の問題よりも、市場的に「お先真っ暗」だったんですよ。スポーツゲームを作るのは初めてだったんで、実際にどう稼動しているのか、ゲームセンターをまわって見たわけですよ。それで得た結論が「だめだこりゃ！」（笑）。誰も遊んでないんですよ。通信対戦ができるタイプのものでも、一人でプレイされているし。当時のセガの最新のボードは決してコストが安いものではなかったので、「こんなもん、どこも買ってくれないよ」と思いました。そこで、対戦格闘が全盛だったこともあるんで「生き残るためにはもう、対戦しか道はない」と初めから考えて、次に「どうやったら対戦してくれるスポーツゲームを作れるんだろう」と。

そこで注目したのが、『バーチャファイター２』の稼動状況だったんですよ。当時のゲームセンターでは、『ＶＦ２』の筐体がばーっとシマを作っていて、ギャラリーができていたんです。で、周りを見渡すと客がスカスカだったりした。だとすれば、「ここ」（『ＶＦ２』）と真っ向からやり合うんじゃなくて、「ここ」のシマから外れて遊んでいる、もしくは「ここ」について来れないお客さんを、全部もらいましょう、と。

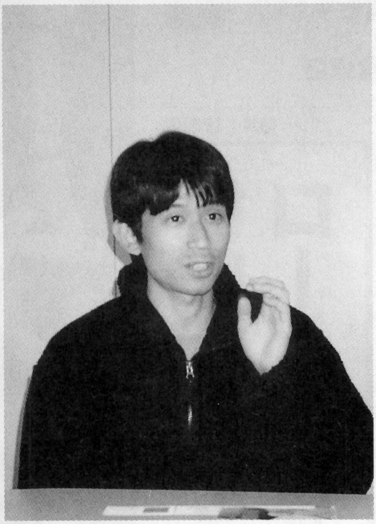
でもあれは社内でも賛否両論でしたね。原型ができてきて「こりゃあ面白い」とチームの中で思っていたときに、たとえば販売の人から「何これ？　自分の視点ないの？」って言われたり、もう没になる寸前だった。当時は３Ｄ映像の出始めの頃だったこともあって、見た目に地味な点で揉めたこともありました。「とにかくロケテストまでやらしてくれ」って言って出したら、それなりの結果が収められたんで、なんとか現在に至るわけです。

――今後のゲーム企画におけるビジョンは？

三船：やりたいことは色々あるけれど、やっぱり『バーチャストライカー』の次の形ですよね。『３』をどうやって作ればいいか。コンシューマとリンクさせるという話もあるし、選択肢はあるんだけれども、どこから手をつけていいのか。特にいま、アーケードが苦しい状況なので、その中で自分がどう動くべきなのか…。

アーケード市場って好きなんですよ。やったことの答えがそのまま返ってくるところ。自分がいいと思ったものでも、台をバーンと叩かれて立ち去られてしまうといった、言い訳の利かないところが。あと、コンシューマと違って、決して宣伝しても売れるわけじゃない。ただ一回失敗しても、またまっさらなところから勝負しなおせる。自分の好きな市場が苦しいのであれば、そこをまたやってみたい気はしますね。

（取材・構成／矢本広・佐藤哲朗）



三船敏（みふね・さとし）
'67年2月14日生まれ。神奈川県出身。'85年（株）セガ・エンタープライゼスに入社。現在、第四ソフト研究開発部副部長を務める。鈴木裕とともに『ハングオン』『スペースハリアー』等、数々の体感ゲームを手がける。代表作に『GPライダー』『バーチャストライカー』シリーズ等。

佐藤哲朗（さとう・てつろう）：'72年生。歴史読物『大アジア思想活劇』をメール配信中。http://homepage1.nifty.com/boddo/
矢本広（やもと・ひろ）：'71年生。ちなみに僕の場合、子供の頃にプレイしたスポーツといえば水泳のみ。サッカーも野球もパスでした。http://users.jp.tri6.net/~yam/

（※）ロケテスト…ロケーションテスト。発売前の業務用ゲームを店舗で試験稼動させること。市場調査を目的とする。

GAME SOFT REVIEW

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

Dの食卓2

片山隆　プレイ時間：15時間

極限状態で「よりよく生きる」ローラの自分探しの物語、第3弾

紆余曲折の末に発売された元祖インタラクティブ・ムービーの続編。モンスターで溢れる雪山という極限状態の中で、ローラの物語はどこに向かうのか。

土台となるゲーム性がきっちりと作られた作品

きっちり作ってきたな、というのが最初の感想だ。

2000年の12月。主人公ローラの乗った旅客機が、カナダ上空でテロリストにハイジャックされる。ところが飛行機に宇宙から飛来した隕石が激突し、墜落。奇跡的に一命を取り留めたローラは、共に飛行機事故から生き延びた仲間と共に、下山を始める。一方で付近の住民は宇宙から飛来したウイルスに感染し、醜悪なモンスターへと変化していた。この極限状態の中での人間としての尊厳、生きることとの意味とは何か……というのが、『D2』の物語の概要だ。

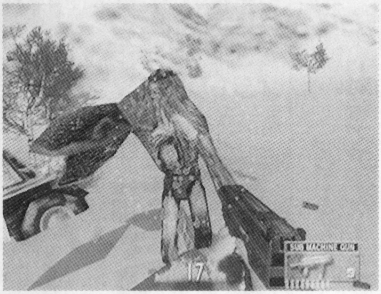
ゲームは『エネミー・ゼロ（以下、E0）』と同様に屋内でのアドベンチャーパートと、戸外でのゲームパートに分かれており、前者で探索やストーリーの展開、後者は銃器を用いて怪物を倒すリアルタイム戦闘。怪物を倒すとローラに経験点が入り、レベルアップしていく仕組みだ。またゲームパートでは兎や雷鳥などをライフルで狙撃して回復アイテムを作ることもでき、この探索→移動→狙撃→戦闘の循環でゲームが進んでいく。

このゲームの循環がきっちりと作り込まれているため、ゲームを進めていく上で不快感は少ない。『E0』の際に批判を浴びた練り込み不足が、時間をかけて解消されていると感じた。ゲーム自体に様々な謎や伏線が散りばめられている作品だけに、土台がおろそかでは、ゲームにならなかっただろう。ただレベルアップ時のゲーム的なご褒美が少ないため、後半で戦闘が作業化してしまい、物語と乖離してしまった。テーマ性とも絡むため改良が難しい気もするが、もう少し調整できればベストだったように思われる。

映像的には「寒そうなゲーム」だ。白い雪山に赤いスーツ姿のローラが画面を引き締めている。軽

装過ぎるという指摘もあるが、端で見ているユーザーにも一目で「寒そう」と感じさせる力があり、ここはアイディアの勝利だろう。要所で挟み込まれる実写映像の演出にもセンスを感じさせる。

『D2』のテーマは、モンスターに満ちた雪山という極限状態の中での、食う者と食われる者の関係性。そしてその中での「生きることの倫理」だ。モンスターが人間に寄生するのと同じように、ローラは動物を狩猟しなければ生きのびることが難しい。一方で劇中では死にも殺意は存在し、絶対的な狩猟は存在しないと語られる。



戦闘システムはガンシューティングを元にした秀逸なもの。

では、その因果律の中で「よりよく生きる」とは何だろうか。戦闘や物語は、すべてこのテーマを語るために存在し、展開が強引だったり、設定に無理がある点も感じられるが、ゲームシステムを用いてよく状況が描けている。

ただ、これが最終的に「愛」という抽象的なテーマでまとまってしまい、こぎれいだが胸を打つものは感じられなかった。ローラは劇中で2000年を「リセット」したが、ではエイズや環境問題など様々な問題が溢れている現実世界で、よりよく生きるとは何なのだろうか。実際問題としてこの世紀末の日本で結婚し子供を育てるというのは、(個人的に)それだけで大きな覚悟のいる行為だ。重要なのはローラのように自己を直視する勇気を持つということなのか。この点でさらに具体的な主張があれば、ラストの実写映像にも、もっと意味が出ただろう。状況だけでなく、物語としても、もっと主張があってもよかった。

またローラとプレイヤーの関係性が、『Dの食卓』『E0』と変わらない点も残念だった。開発者は『ドラゴンクエスト』に大きな敬意を払っており、普段は喋らない主人公、橋を渡って次のステージに進むなど、オマージュ的な部分も感じられる。しかし、短いメッセージのちょっとした気持ちよさの積み重ねで綴られる『ドラクエ』のシナリオとは異なり、『D2』では登場人物が朗々と芝居をする。個々のセリフ回しは秀逸でも、人物が延々と独白する小芝居的な演出には違和感を感じた。自分探しというモチーフも『D』『E0』と共通だ。ローラ=プレイヤーという関係性の描き方について、新しい発明が見たかったのだが……。

ただ、ワープのホームページ上では通常の掲示板の他に、ゲームをクリアした者が感想について語り合う専用の掲示板が用意され、ユーザーの手で熱心な議論が繰り広げられた。大半はPCでの書き込みだが、中にはDCからアクセスしているユーザーもいて多様性がある。ラストの曖昧な主張は、この議論の輪を活性化させる仕掛けの一つでは、と感じられるほどだ。であるならば、もっとDCから気軽にホームページにアクセスできる仕掛けがゲーム側で用意されていれば、さらにベストだったろう。もちろんサードパーティが独自でこうした仕掛けを構築するのは、現在のDCの市場では大変なのだが、いつかこうしたゲームの周辺を含めたゲームデザインが、当たり前になる時代が来て欲しいと感じさせる力がある。

『E0』で批判を浴びた同社だが、『D2』では一定の評価を得た。商業的に見ればもっと売れるにこしたことはないだろうが、仮に面白いかつまらないかという二元論で分けるとしたら、十分面白い作品だったと思う。

PROFILE
片山隆(かたやま・たかし)
1971年生まれ。パソコン&ゲームライター。趣味はアウトドア。野宿経験多数。ワープ作品は3DO版『Dの食卓』から一通りプレイ。

関連作品
エネミー・ゼロ(インタラクティブ・ムービー)
メーカー:ワープ/機種:セガサターン/
価格:¥6,800/発売日:'96年12月13日
「見えない敵はどこにいる?」が最大の特徴のインタラクティブ・ムービー。だが細部の詰めの甘さが随所に感じられ、遊び易さが阻害されていた。

Dの食卓2
(A・RPG)
メーカー:ワープ/機種:ドリームキャスト/価格:¥6,800/発売日:'99年12月23日

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

高須恵一郎　プレイ時間：30時間（ネット対戦：23時間）

「バーチャルゲームセンター」は新たなコミュニケーションツールとして成功しうるか？

ゲーム本編の移植に留まらず、作品を介してコミュニケーションを楽しむ場をネット上で提供する「バーチャルゲームセンター」構想。本作はその先駆けとしての役割を十分に果たしていた。

ネット対戦でアーケード作品を高レベルに再現、その快挙

コックピットシートに座り、2本のレバーでカトキハジメデザインの人型兵器を操る対戦3Dシューティング『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（以下、オラタン）』。高い自由度を持ち、独特の戦略性と奥深いゲーム性を誇る、アーケードのヒット作だ。発売から1年数ヶ月たった今もなお根強いファンの間で研究され遊び込まれている。かくいう筆者である私も、地元での対戦に飽き足らず、より多くの上級者との対戦を求めて各地に遠征を繰り返すヘビーゲーマーの一人。ここまでいかなくとも、対戦ゲームを好むプレイヤーなら誰でも、強い相手と対戦したい、対戦相手に困らない環境が欲しいなど、一度は思ったことがあるだろう。

そんなプレイヤーたちの希望は、今回のDC版『オラタン』のネット対戦で叶えられたのだろうか。

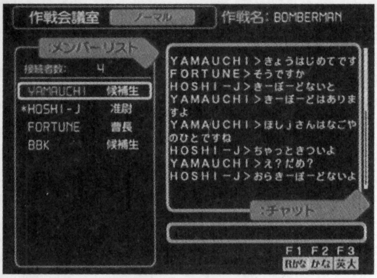
もちろん、移植作としての出来は、アーケード版をほぼ遜色無く再現しており、申し分ない。DC2台をケーブルで接続しての対戦が可能な点や、トレーニングモードなどの家庭用オリジナルモードも充実しており、配慮が細やかだ。コアなファンでも十分に満足出来る水準だろう。

そして、最大のウリであるネット対戦。その出来は、アーケードでの対戦と比べると若干のタイムラグがあり、アーケードでやり込んだ人は誰しも操作感覚の重さに違和感を覚える。しかしこれは、慣れてしまえばあまり気にならなくなる、という程度だ。もちろん、対戦環境としても、稀にではあるが、対戦中に動作が極端に遅くなったり、フリーズしてしまったり、サーバーから強制切断されてしまったりといった不具合が起きることもあり、アーケードとまったく同じというわけにはいかない。しかし、秒間60フレームのスピード感をさほど損ねずにリアルタイムの対戦をネット上で再現しているのは、まさに快挙と言えよう。



あらかじめ登録したクイックメッセージをリアルタイムにやりとり。対戦を熱くさせる。

また、ネット対戦本編の出来もさることながら、ネットを介してユーザーがコミュニケーションを楽しむための、周辺部分に様々な工夫が凝らされている点も評価したい。例えば、機体カラーや機体



エキスパートロビーでのチャットは、家庭用作品では随一の完成度だろう。

名の変更、オリジナルのプロフィールやエンブレムの設定などが可能な他、あらかじめ登録しておいたショートメッセージを、対戦中、相手に送信することができるなど、様々な方法で自己主張できる手段が用意されている。さらに、オフィシャルホームページと連動した企画として、対戦での勝敗や勝率などにより階級の昇格・降格があり、階級ランキング上位者が発表されるといったフィーチャーもプレイヤーのやる気を誘う。

特にエキスパートロビーでは、トーナメントや総当たりなど様々な対戦形式を選ぶことができ、その試合ごとの合間はもちろんのこと、他人の試合を何人かで同時に観戦しながらでもチャットを楽しむことが可能。オラタンという共通言語を持つ人達が集まり、単なる対戦にとどまらず、多人数でコミュニケーションを楽しむことに十分重きが置かれているのだ。

プロデューサー亙重郎氏が掲げる、ネット上に、ゲームの得手不得手にかかわらず『オラタン』というソフトを中心としてコミュニケーションに参加し、楽しむことの出来る場を提供するという「バーチャルゲームセンター」構想。その基盤として、本作は一歩踏み出したと言ってよいだろう。自分もロビーでのチャットに混ざりたい、ネットを介してのコミュニケーションに参加したいとプレイヤーに思わせる、それこそが、アーケードにおけるコミュニケーションの楽しさを、部分的にでも再現している点ではないだろうか。

コミュニケーションの面白さをより浸透させるには

今回、全国にサーバーを設置し、電話回線を専用アクセスポイントを使用するKDD回線に絞ったことで、通信環境の安定と遅延解消を図りながら、東京と地方との格差が消失した。このことは、ネットゲームの一般化に向けてようやくスタートラインに立ったと言える。しかし、それでも1分10円（＝1時間600円）という高額な従量課金設定には、まだ考慮の余地があると思う。アーケードにいればそれぐらい使うだろうという意見は否定はしないが、普段お金を払う意識のない（乏しい）観戦やチャットにも料金を取られることに対しては心理的な抵抗がある。ネットゲームの面白さの一面であるコミュニケーションの部分をより広い層に浸透させるためには、固定料金制の導入など心理的圧迫感を減少させるサポートがあればなお良かった。難しい課題ではあるが、今後子会社であるセガが、親会社のCSKを牽引するぐらいの意気込みで取り組んで欲しいところだ。

DCに限らず、リアルタイムのネット対戦ゲームの製作には困難が伴う。『あつまれ！ぐるぐる温泉』や『チューチューロケット！』のように、ネット用に特化したタイトルを用意する方が賢明だとも思える。しかし、セガはアーケードのヒットタイトルである『オラタン』のネット対応を正面から取り組み、みごと実現させた。確かに一般ユーザーにネットワークの魅力を伝える上で、アーケードの有名作品が高いクオリティでネット対戦できる、ということ以上に分かりやすいものはない。中途半端と言われてきたDCのネット機能だが、ここにきてようやくPS2やドルフィンに対し差異化をアピールできたのではないだろうか。

PROFILE
高須恵一郎（たかす・けいいちろう）
'76年生まれ。『オラタン』全国決勝大会に出場するも、しょぼプレイでチームメイトに迷惑をかけた不良学生ライター。あと、ネット対戦でHoshi-Jと対戦してくれた皆様はどうもありがとうございました。でも電話代に注意。

関連作品
電脳戦機バーチャロン（3DSTG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'96年11月29日
XBANDを使用して全国のプレイヤーとの対戦が可能となった前作。しかし、ハードと通信環境の問題は大きく、コンシューマのネット対戦ゲームとしてはまだまだ黎明期のものであった。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（3DSTG） メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年12月9日

GAME SOFT REVIEW 3

魔剣X

柿崎俊道　プレイ時間：10時間

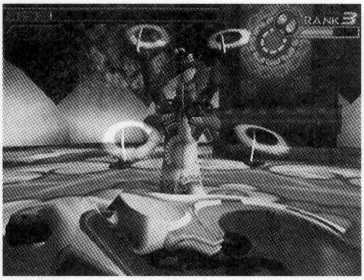
3Dアクションアドベンチャーの〝アクション〟は満足できたか？

金子一馬デザインを全面に押し出した『魔剣X』は、操作性の面で練り込みが足らず未完成な印象を与える残念な作品であった。

ドリームキャストでのアトラスの新作は『デビルサマナー』でも『ペルソナ』でもない。アトラス、ひいては金子一馬氏のビジュアル的なカッコ良さが際立つ自分視点の3Dアクションアドベンチャー『魔剣X』だ。アトラスが得意としているダークな物語は、海外ゲームの『QUAKE』のような3Dアクションタイプのゲームをベースに進行する。そこで、プレイヤーが最も遊んでいる時間が長いであろうアクション部分に焦点を当てて、話をしたいと思う。

開始直後、いきなり感じるのは肝心要の操作性の拙さ。自分視点と魔剣における接近戦の相性の悪さが、ロックオンシステムとミックスされたことにより、プレイヤーのストレスをより高めているのだ。『QUAKE』などの自分視点のゲームは主観的な動きやすい画面構成を得る代償に、左右後方の状況が掴みづらいという特徴を持つ。だからこそ、遠くから戦況を把握して攻撃できる銃を持っている。また、画面を広くするために、銃は邪魔にならない下部に配置されている。どんな種類の武器でも、位置は統一だ。『魔剣X』はどうだろう？　戦うためには敵に近づかなくてはならず、画面の大半が1体の敵キャラで覆われてしまう。そして「ブレインジャック」で装備する武器のレイアウトが問題だ。各種武器の画面を塞ぐ比率を統一していないため、武器によっては、プレイヤーの視界が非常に狭くなる。さらにロックオンシステムが状況を悪化させている。ただでさえ、周りが見えないのに、視点を固定してしまったらどうしようもない。敵は1体だけではないのだ。中には飛び道具を使ってくるヤツまでいるので、周りが見えない中でバシバシと撃たれて不条理にダメージを喰らう。アクションゲームで状況が把握できないまま、劣勢に追い込まれるのは根本的にNGではないのか。

操作性ひとつとっても、練り込みが足りず未完成という印象を拭えない。また相手の身体を奪う「ブレインジャック」というダークで面白いアイデアを武器交換にとどまらせたのは惜しい。壁を登る、ぶち抜くなど多彩なアクションが加わっていれば、『魔剣X』は世界と物語をリアルタイムで感じさせる作品になったであろう。



グリグリ動く金子氏の魅力的なキャラを近くで見ることが出来るのは嬉しい。

PROFILE
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）
ゲーム、アニメを中心に活動を続けるフリーライター。今になって『ポケモン』の面白さに気付く。昨日、『緑』が終わりました。さ、次は『銀』をやろっと。
E-Mail:sdw-sdw@pop01.odn.ne.jp

関連作品
QUAKEⅢArena（3DSTG）
メーカー：P&A／機種：Win／価格：¥6,800／発売日：'99年12月
3Dアクションゲームの最高峰。操作感覚、画面構成、ステージ構成からストレスを感じることはほとんどない。シリーズ最新作の基本はネット対戦。とにかく熱くなること必至。

魔剣X（A・AVG）　メーカー：アトラス／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：'99年11月25日

GAMESOFT REVIEW 4

魔剣X

ナガオカキョーイチ　プレイ時間：20時間

意思があり個性がない魔剣という主人公に託されたアドベンチャーの夢

3Dアクションアドベンチャーというジャンルが目指す地平に『魔剣X』はどこまで辿りつけたのか？

意思を持つ剣「魔剣」となって世界を旅する3Dアクションアドベンチャー『魔剣X』。この手のジャンルの最終的な目標は非常に高いものだ。リアルタイムで動く3D空間のなかでの自由な行動が物語を紡ぎ出すゲーム。未だこれを成し遂げたゲームはないだろう。『シェンムー』も目指す地平は同じだ。では『魔剣X』は、どんな形で物語を紡ぎ出してくれるのだろうか。

『魔剣X』において注目すべきは、魔剣に定められた目的がないということ。ゲーム中、魔剣に対し要請（大体が大上段からの物言いでムカツクことこの上ない）はあるが、従うべき理由もなければ、人間的な倫理観も何もない。言い換えるならば、プレイヤーは自ら目的を定め、物語を紡ぎ出す必要があるということだ。

悪化する米中関係、蔓延する奇病、人々はカルトに助けを求める。新秩序を築こうとする天尊流星、それを阻止する封剣士達。何が正義で何が悪か？　アトラスがメガテンシリーズで培ってきたダークな世界。この中で魔剣＝プレイヤーは自分が望む目的を目指すことになる。世界を救うか、新秩序を求めるか、ヒロインのケイを救うか…etc。自分の価値観で決めたエンディングにグッドエンド、バッドエンドの区別は勿論ない。

『魔剣X』には、自分がこうあって欲しいと意識した世界に向かって進んでいるという実感がある。その部分で物語を紡ぎ出していると言うことは出来るだろう。

だが、物語を進めるアドベンチャーパートの選択肢は至って単純だ。マップ上に点在するステージを選ぶ、質問にYES・NOで答える、敵対する両陣営のどちらに味方するか、どちらを多く斬ったか程度で、かなり限定されたものでしかない。またアクションパートもステージクリアを目指す従来のものだし、そこでの自由なアクションが物語を紡ぎ出すわけではない。作品としてまとまっていないという訳ではないのだ。ただ高い志に比べ、未だ発展途上という印象は拭えない。それでも市場に出して審判を仰ぐことは大切なことだろう。地平を目指す準備は整っている。本作で終わることなく、ブラッシュアップを行い、次なる進化の形を見せて欲しい。



キャラクター達はそれぞれの背景を言葉に含ませながら魔剣に回答を迫る。

PROFILE
ナガオカキョーイチ
'73年生まれ。水瓶座。動物占いで猿。自分視点の3DACGは酔いやすいので苦手なんですが『魔剣X』は結構大丈夫でした。最近の流行はキックボード。編集部にもこれで出かけます。スイーッと。

関連作品
シェンムー（FREE）
メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：'99年12月28日
ゲームの中に一つの世界を作り上げてしまったDC年末キラータイトル。しかしどうひいきめにみてもあの70億円のCMはないんじゃないかと思うがどうか。「敦煌」の倍だぜ。

魔剣X（A・AVG）　メーカー：アトラス／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：'99年11月25日

GAME SOFT REVIEW 5

ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章

多根清史 プレイ時間：15時間

混沌の神々がもたらす「絶望」は、ゲーム化された「ベルセルク」世界にも降臨したのか

18巻にも及ぶ原作の熱く暗い「重さ」を再現した佳作だが、ストーリーにあと一歩の踏ん張りが欲しい。

それは剣と言うにはあまりにも大きすぎた―影の主役「ドラゴン殺し」の重さは、「ベルセルク」の原作それ自体にも言える。主人公のガッツは並外れた戦闘力を持つとはいえ、所詮は死すべき人の身で、血ヘドを吐き、不死身の「使徒」を葬りながら、人々からは誤解されて迫害を受ける。「青春編」を経た後に、ガッツもキャスカという心のより所を得て、少し表情も明るくなった。しかし、「勝ち目のない神への挑戦」の絶望感は、今なお暗い淵を流れている。

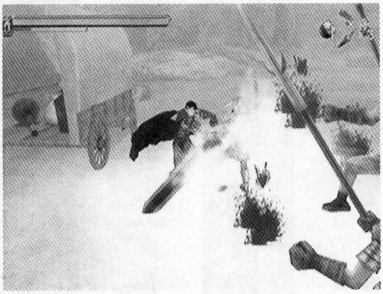
「ベルセルク」のゲーム化とは、要するにこの「重さ」を移植することだ。人気コミックの版権利用は、売上のアドバンテージは大きいものの、同時に「原作の深い理解」が問われてくる。

さて、「重さ」は、ストーリー＝ムービー部分と、殺りくが繰り広げられる３Ｄアクションゲーム部分の二つに担われる。新作シナリオは、怪奇植物「マンドラゴラ」に取り憑かれる恐怖にあえぐ街を背景に、領主とその圧政に虐げられる民衆の板ばさみとなるガッツを描く。

体は異形と化しても、純真な心を持つ「マンドラゴラ憑き」と、エゴを剥き出しにした人間の、どちらが真の怪物なのか。この深遠になりえたテーマは、何の懊悩も含まぬガッツの一撃で吹き飛ばされてしまう。原作から引き継がれたガッツのバイタリティに、新作部分が力負けしているのである。彼とマンドラゴラ憑きの間に何がしかの心の交流を持たせ、「斬る痛み」の活写が欲しかったところだ。

アクションゲーム部分は、辛うじて「重さ」の何割かを受け止めている。「ドラゴン殺し」の一振りを「爆発」として表現しており、実に痛快だ。狭い空間では、大剣は引っかかりスムーズ感を損ねているようだが、投げナイフなどの多種多様な武器に、活躍の場を与えるには、適切な措置だ。ゲージが溜まると使える「バーサークモード」は、ガッツの「底力」演出と、初心者救済を果たしている。

それにしても、粗い。しばしば方向感覚を喪失し、見えるべき出口が消える。荒々しさと粗さを混同している感もあり、作り込みの甘さが惜しい。開発を担当したユークスの前作『双界儀』に比べれば、まだしも改善の跡は見られるが……。


アクションの爽快さはなかなかのモノ。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

ライター。この度、宇宙作家クラブに何故か入会させて頂きました。H2ロケットのエンジン回収に、ひとまず胸をなで下ろし（と、らしいことを）。爆発前のカウントダウンビデオ、あれは凄かった……。http://bigburn.pos.to/

関連作品

双界儀（A・DVG）

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年5月28日

フルポリゴンで進むムービーと3Dアクションが交互に繰り返される『ベルセルク』と同じ方式。粗いポリゴンや操作性の悪さ等、悪い点が目立った作品だった。

ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章（3DACG） メーカー：アスキー／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：'99年12月16日

GAMESOFT REVIEW 6

グランツーリスモ2

ヨシムラシンイチ　プレイ時間：50時間

完成されていた前作の信じられないほどの増補版

250万枚の驚異的なセールスを誇り、PSの顔となった前作『GT』。その続編が意味する物は何か？

「大いなる旅」の一応の完結

イタリア語で「大いなる旅」を意味する名前のゲームの続編が2年ぶりに発売された。

前作の登場は、それまでのレースゲームの常識を覆すようなグラフィックとリアルさを持っており、それまでゲームをしたことがなかったようなカーマニアを巻き込んで、250万枚ものセールスを記録した。

システム的には前作の完成度の高さ故か、あまり大きな変更点はない。車の初期状態のセッティングが前作よりマトモになっているので、操作はイージーに感じるが、速く走ろうとすれば、それなりのセッティングが要求される。その上、ブレーキとサスペンションが、ゲーム上の設定で、かなりプアになっているから、コーナーの手前でキッチリとブレーキングしなければちゃんと曲がってくれない。



トヨタGT200でボンド気分も味わえる。

間口は広く奥が深い。ゲームとして、より本格的なドライビング・シミュレーターに進化している。

そして今回、前作との最大の違いは、500種類にも及ぶ車種だ。いくら何でもヤリスギだと、発売前には思っていたが、およそ車に興味にある人間が乗っているであろう車のすべてがこのゲームの中にはある（フェラーリは除く）。ほぼ必ず、自分の車に乗ってレースを転戦することが出来る楽しさは、筆舌につくし難いほど面白い。

ただひとつ弱点があるとすれば、それはハードの問題だ。明らかにPSは、もはや旧型機になってしまっている。グラフィックや動きに前作からの進化はないし、目新しさもない。

ボクはそれでもイイと思う。『グランツーリスモ』は前作で完成していたのだ。『2』は続編ではなく、信じられないボリュームを持った増補版なのだ。PSで出来ることすべて（確信犯的なダートイベントを含む）を詰め込み、レースゲームの頂点に駆け上がったのが『グランツーリスモ2』なのだ。

あと1ヶ月もすると、『プレイステーション2』が発売される。そのハードの性能に対応した『グランツーリスモ2000』が早くもラインナップされている。そこで「グランツーリスモ」は、どう進化していくのだろうか？「大いなる旅」は、まだ始まったばかりだ。

PROFILE
ヨシムラシンイチ

フリー編集者兼ライター＆ゲームエンスージアスト。楽しいことが大好きで、気が付いたら、雑誌編集者になっていて、気が付いたら会社を辞めていた。気が付いたらゲームマニアで、気がついたらゲーム批評に寄稿するようになっていた。

関連作品　**グランツーリスモ（RCG）**

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月23日

ドライブゲームではなくインタラクティブなカーカタログ。その斬新な企画が大ヒットを生んだ。

グランツーリスモ2（RCG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年12月11日

ときめきメモリアル2

橋本和明　プレイ時間：40時間

恋愛シュミレーションの開祖にして最高峰の続編、その真価は？

恋愛シミュレーションの開祖『ときめきメモリアル』。その続編がついに発売された。待望久しい今作は、ファンが温め続けた思いを受け止めるに十分な内容だったのか？

秋葉原に徹夜の行列　その数、軽く数万人

　ギャルゲーの最初にして最高峰という評判も名高い『ときめきメモリアル』…全国の男達を虜にしたこの作品は、ギャルゲーというジャンルを確立しただけでなく、膨れつづけるゲーム開発予算の回収方法を、キャラクター関連商品の展開方法など1粒でたくさんおいしいビジネス展開で示唆し、業界の流れを変えてしまった。この作品の5年ぶりの続編が、昨年末発売された『ときめきメモリアル2』である。

　近年のゲームは、売上本数が発売日に決まってしまい、発売数日で9割方売り払うのが一般的。さらにコンビニ流通のおかげで、期待のビッグタイトルも、何らかの特典がつかなければゲームショップで買う必要もなくなり、『ドラクエ』のような行列は少なくなったと言えよう。

　しかし本作では、大きな数を商業的に見込めなかったのか、オリジナルのグッズなどをつけて定価を高くし、本数を限定した「限定版」を販売した。それにより、コアファンは「限定版」を手に入れずにはいられず、ちょっと欲しいかな、と思う人も、どうせなら限定版の方が価値がありそう…ついでに「転売すれば儲かる」と思う似非商売人、「限定」というだけで目が輝く物欲魔人の登場など、本来は買うべきではない人まで、この限定版を手に入れようと、当然の如く『ドラクエ』宜しく長大な行列が生まれてしまった。

　その数、秋葉原だけでも数万人。『ときメモ』ファンの一大集会は、徹夜で行列に並んでも買えない場合があった位の熱狂ぶりで、金をいっぱい持ったスライムのような男達が群をなしている同集団には、当然カツアゲなどの事件も多数発生、残した問題も少なくなかった。いまさら『ときメモ』。しかし蓋をあけてみれば（限られたユーザー層にではあるが）'99年最大級のタイトルになっていたのである。

　ギャルゲーブームが終わったこの時期に発売された本作品。しかも前作の発売当時と違い、ゲームタイトルが乱立している昨今では、一部の大作を除けば、じっくりやりこむタイプの作品は、あまり大きなヒットが生まれない。

　また、続編の宿命で購入対象は前作のユーザーが中心となる。彼らは、前作への思い入れが強ければ強いほど、続編を出来如何とは関係なく、必ずけなすだろう。つまり、ギャルゲーの続編は成功を収めた例が少なく、商業的に安全牌であるものの、前作が作り上げた名声が穢れる可能性は大きい。

　続編がけなされる運命にあるなら、内容はどう作っても同じ。それならば発売する必要もなく、発

売するにしても、単なるリメイク作でよかった筈だ。にもかかわらず、敢えて時間をかけて作りこんだのは、「ギャルゲー」をメーカー自体が卒業したかったのかもしれないと推測する。

作り込みの甘さを払拭したEVS効果

そうした制作モットーで作られたと考えるなら、本作の出来は非常に納得がいく。

システムは前回のものを強化した、自分を磨くためのコマンド型数字合わせゲーム。メイン部分のゲーム性は、単なるイベントスイッチ発動のための作業に過ぎないため、ポリゴンアニメによるプレイストレスの増加などがあるものの、大きな変更はない。



ヒロインの陽ノ下光ちゃん。明るくて元気が合い言葉。

ビジュアルも大きな変更はないが、イベントが一部ムービーになったり、ヒロインの目線が変化するなど、細部がこれでもか、というくらい作りこまれている。

つまり、前作の考えられる限りの強化という方向で、正統な進化を遂げているのだ。

ただ、本作は前作とメインスタッフがまったく違う。そのためシナリオだけは大きく変わってしまった。

ギャルゲーは、人と人の間に発生する理想をかたどっている。その時々でプレイヤーに説明できる情報量に限界があるゲーム・メディアでは、想像しやすい、イメージの固定したエピソードを集めれば、物語はプレイヤーの想像の中で展開されるようになる。

本作ではその効果を狙い「運動会でお弁当」「体当たりで出会い」など、説明すらいらない、誰にでも当てはまるエピソードが集められている。さらに、そのありがちなエピソードに起伏と独自性をつける為、登場する少女達を特徴がはっきりしたマンガチックな女の子に設定した。しかし、その結果キャラの魅力をイベント・エピソードで見せることはできず、ヒロインとの出会いが入学式に体当たり…と「百戦錬磨のギャルゲープレイヤー」にはいまいち物足りないものになってしまった。

しかし、ギャルゲーの目的は、恋愛に至るエピソードを蓄積し、ギャルゲーが産み出す存在とのコミュニケーションを楽しむことにあると思う。テレビのタレントやグラビアアイドルよりも愛情が深まるのは、女の子たちへの感情が、このプレイヤーとの共同作業、つまりゲームによって形作られ、想像によって強化されたものであるためだ。つまり、ゲーム性のキモが、どれだけヒロインに感情移入できるか、どれ位そのキャラクターを魅力的に見せることができるか、に集約される。

その点では、本作で搭載した、プレイヤーの名前を呼びかけてくれる「EVS」システムは、作りこみの甘さをすべてカバーして余りあり、名前で呼ばれ慣れていない男どもを、一瞬でヒロインの虜にするだけの力はあったであろう。主題歌も、前作を凌ぐこっ恥ずかしさで、一聴の価値ありという出来に仕上がっている。

天才による卓越した采配センスをもって挑んだ『1』、それを超えようと努力した『2』。今やゲーム業界の巨人となったコナミが追いかけた本作は、目に見えず想像することすらできない神々の世界を、絵画や彫刻など、人間の手に入るもので見せようとした、中世芸術のようなものだったのかもしれない。

PROFILE
橋本和明（はしもと・かずあき）
ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍しながら、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

関連作品
みつめてナイト（恋愛シミュレーション）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年3月19日
コナミ東京とレッドカンパニーが組んだ恋愛SLG。『ときメモ』フォーマットの中での意欲作で、『ときメモ2』と比較すると興味深い。

ときめきメモリアル2（恋愛シミュレーション）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800（通常版）¥9,800（限定版）
発売日'99年11月25日

ときめきメモリアル2

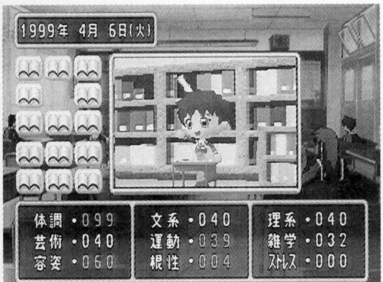
広田恵介　プレイ時間：60時間

徹底的なプラス指向が奇跡の調和を奏でる最強のギャルゲー天国

恋愛シミュレーションの鼻祖とも言うべきキング・オブ・ギャルゲーの続編は、周辺文化の変移をどう受け止め、受け流したのか？

話題性。続編には必須の新システム。本作に於いては「声優にプレイヤーの名前を呼ばせる」という短絡的な発想がそれであり、そして、そのデータ保存にメモリーカードの実に11ブロックを占有するという横暴さに、まずは驚かされる。

だが筆者は、この「11ブロック占有」で笑った。あまりに『ときメモ』的すぎるからだ。「5枚ディスク」も、また然り。そう、キャラクター設定もイベントも何もかも「やりすぎ」なのが、『ときメモ』の魅力に他ならない。5枚のディスクそれぞれにアイデンティティがあるかと思えば、それはプロローグとエピローグを律する1枚目のみ。5枚にも膨れ上がってしまった真相は「詰め込みすぎてデータが重くなった」ためであろう。この脇目をふらない過剰なサービス精神。ディズニーランドと言うより吉本新喜劇的なコテコテぶりは、「5枚編成」というワガママ仕様で本領を発揮した様に思う。ディスク交換の手間も何のその、1ゲーム約6時間に及ぶプレイタイムは確実に生活サイクルを破壊する。



ポリゴンキャラも実にコテコテだ。

前作より絵や音響が整備されたとは言え、それは極彩色の『ときメモ』カラーに更なる濃度を加える結果となった。前作の番外編3部作のノウハウを生かしたドラマティックな要素も同様なのだが、これら直線的な進化は数多のギャルゲーが目指していた「適度な心地よさ」を平然と無視する。合成甘味料的・駄菓子屋的なベタな味わいを性懲りもなく貫き通した信念の強さに敬服する。

おそらく『ときメモ』シリーズの素晴らしさは、ゲームを通俗文化だとハッキリ自認している点にある。ギャルゲーというジャンルが欲望直結的なものであるなら、これら度を超したサービスぶりは実に賢明な選択なのである。駄菓子屋にはどんな味の菓子も揃っていなくてはならず、それらは例外なく派手な色彩と濃すぎる味覚を楽しめなくてはならないのだ。

現実の恋愛が滋味深い反面、腐りやすいのに対して、『ときメモ』は合成保存料もたっぷりだ。リアリティなどくそくらえ！　と言わんばかりの大型レジャーランド、賞味期限なし！　である。

PROFILE

広田恵介（ひろた・けいすけ）

フリーライター。まず伊集院メイをキワモノ扱いする事は私が厳禁しますが、呼び名を「メイちゃん」に変更すると、『トトロ』のババアの顔が脳裏をよぎるので困っています。一体どうすればいいんでしょう。

関連作品

ときめきメモリアル（恋愛SLG）

メーカー：コナミ／機種：PCエンジン／価格：￥8,800／発売日：'94年5月27日

いまさら説明不要の恋愛SLGの王様。PCエンジン版を皮切りに、PS版、SS版、SFC版、GB版と多数の機種に登場した。こんなソフトは他にない、のでは。

ときめきメモリアル2（恋愛SLG）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年11月25日

GAMESOFT REVIEW 9

ときめきメモリアル2

天野譲二　プレイ時間：19時間

魅惑的な要素は多いが単体では不完全。現行PSの限界か

前作から5年、ゲームを取り巻く環境も大きく変化した。かつての名作を最新のゲームへと甦らせた強化点はどう作用したか。

本作で一番話題となったのはEVS（Emotional Voice System）、プレイヤーの名前をキャラクターが読み上げてくれるシステムである。その精度云々よりも問題なのは、メモリーカードを食い過ぎる点だ。システム2＋データセーブ1以上に加え、EVSは11ブロック消費する。ロード時間も長く、筆者はすぐに外してしまった。しかも製品では二人分のヒロインしか対応しておらず、残りのヒロイン分は出版社とのタイアップによるアペンドディスク販売となる。ポケステと設定資料を付けた限定版を出すよりも、全キャラを含めたバージョンを9800円で提供する方が、正しい在り方だろう。

EVSの為だけではないだろうが、ディスクは5枚に増加。GD−ROMを搭載したDCが稼働し、DVD−ROM採用のPS2の発売直前の時期にこんなものを発売されると、そちらの機種で最初に出せよと言いたくなる（まさか「完全版」を出して二度稼ぐわけでもあるまいが）。



ゲーム連動WEB企画の一つ『ひびきの高校ホームページ』

ユニークなのは、メーカー自らがサーバー「ひびきのネット」を設置し、ゲーム中に出てくるURLやキャラクターのメールアドレスを利用することで、各種サービスを利用できることだ。ゲームと密接にリンクしたネットワークサービスという点で、非常に興味深い。併せて行われているiモード携帯電話への有料サービスといい、コナミ独自のネットゲームへのアプローチ方法が垣間見える。しかし惜しまれるのは、これがゲーム機単体で完結していない点だ。PSユーザーが即ネットワーク端末のユーザーでないことは自明の理だ。目の前に餌をぶら下げられても、ユーザー全員が食いつけるわけではないのである。これがDC、あるいはネット対応後のPS2（2002年からネット流通が開始予定と言われる）ならば、よりダイレクトにゲーム機のみで堪能できただろう。

ディスクおよび記録メディアの容量不足、通信対応。『ときメモ2』は各種強化点が現行のPSというハードの限界を露呈させてしまったゲームである。現状では、カードゲームのスターターキットのように、あまりにも単体では不完全な製品である。無論付帯ビジネスへの呼び水、と考えれば実に「完全」な商品ではあるが。

PROFILE
天野譲二（あまの・じょうじ）
1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き。AMIGA版『Plan 9 from Outer Spacee』をコンシューマに移植してもらいたいです。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

関連作品
ビートマニア（音楽ゲーム）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年10月1日
業務用で大ヒットした音楽ゲームの移植版。同年12月にはアペンドディスクの「3rd MIX」が発売され、こちらも大ヒットした。アペンド商法の開始的存在。

ときめきメモリアル2（恋愛シミュレーション）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年11月25日

ビブリボン

大江春犬　プレイ時間：20時間

線だけで作られたドリーミーワールド 素敵な遊びになるために！

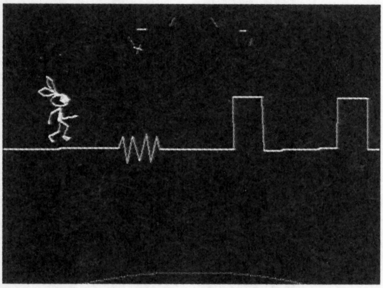
『パラッパラッパー』に続くリズムアクション『ビブリボン』だが、もうちょっと遊びやすくても良かった……。

ビブちゃんのばかーっ。ちょっとぐらい許してよー。〇ピースがきたからボタン押したのに、ぴひゃーとか音たてて、ビリビリしちゃってるんだから。ばかちん。

ルールは簡単なの。道があるの。ビブちゃんが歩いているの。むちゃかわいいよ。でね、音楽にあわせて道に〇とかMとか凸とかVとかでてくるの。ピースって呼ぶんだって。で、それにあわせてボタンを押すだけ。

しかも、自分の好きな曲のCDを入れて、その曲で遊べるの。

ビブちゃんワールドはすべて線！　線がふにゃふにゃ動くんだよ。子供の落書きが動き出した夢のような世界。



こう見えても意外と難しいんですよ。

でも、むずかしいの。見た目や雰囲気は、とても楽し柔らかドリーミーワールドなのに、1ミリタイミングがずれたら、ダメ。音楽に合わせて楽しくボタン押してたら、あっというまに虫ですよ、虫。くねくね生きますよ。

音楽を聴きながら、でも、線を見て、ピース直前でうりっ！ってボタン押さなきゃダメなの。リズムをエンジョイするヒマなし。

オートってのがあって、これだと見てるだけなのね。でも、やっぱり、ちょっと参加させてー&やさしくしてねーって思うんだよね。

だから、ゆるゆるモードがあって、ボタン押すタイミングをゆるゆるにしてくれたら、きゃっきゃいいながら、無邪気にビブちんと楽しめると思うんだけどねー。

難しくてクリアすることが大変で努力と根性だったり、ムービーや敵が多かったり、話がダラダラだったりで、長く遊べるゲームとか、ぜんぜん、そんなの遊びたくないのね。

遊びたいんだから、もっと遊ばせてよ、って思うの。

『ビブリボン』は方向としては、とても、そういう意味で、ずっと素敵な遊びちゃんになってるの。だから、ゆるゆるモードってあると、もっとわたしみたいなのでも楽しめると思うんだけどなー。

クリアするためのゲームもあってもいいけど、ゲームってクリアするためのものだっていうのからは、もう卒業してもいいと思うの。そういうお受験さんなゲームの時代は終わって、今からは、楽しいがつまったゲームがいいな。甘えてる？　ピース？

PROFILE

大江春犬（おおえ・はるいぬ）

職業は、ぴよぴよぴよぴよ歌いながら遊ぶこと。占いもやります。当たるんだから。ニンテンドーは、「ゲームウオッチ2000」を発売してほしいです（はぁと）。よろしくね。

関連作品

パラッパラッパー（リズムACG）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'96年12月6日

「リズムアクション」という新たなジャンルを切り開いたクールな作品。リズムに乗ってボタンを押すだけなのに、純粋に面白い。後に続編『ウンジャマ・ラミー』も発売された。

ビブリボン（リズムACG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'99年12月9日

GAMESOFT REVIEW 11

ミスタードリラー

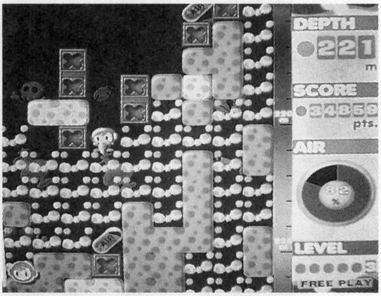
円山忍　プレイ時間：80クレジット

極寒のアーケード市場において「希望」は地中深くに存在した

一人用のアーケードゲームとしては異例のヒットとなったパズルゲーム『ミスタードリラー』に贈る、感謝の気持ち。

今、アーケードでちょっとした変化が起こっている。対戦でもない、大型筐体でもない、凄いCGがある訳でもない何の変哲もない汎用筐体・ただのアクションパズルゲームに人がよくついている。しかも時にはそこに順番待ちの列（複数台設置されている店ですら！）が出来ているほどである。もちろんこれらの現象はその地域によって格差があるだろうが…ただ一つ確実に言えることは『ミスタードリラー』が近年アーケードにおいて久々の「一人用の」ヒットゲームであるということであろう。

システムは至って単純、地下深くのゴール目指してひたすら穴を掘っていくだけである。ただ、掘る地面は色分けされており、同色が4つ隣接すると消滅・連鎖が起きる。その結果上から降ってくる地面に押しつぶされたり、エア（タイマー）な無くなれば1ミス…つまり『ディグダク』と『（不用意な連鎖は死を招くという意味で）「逆」ぷよぷよ』を掛合わせたようなモノだと考えて貰えればOKである。



大胆かつ慎重に掘り進もう！（どっちだ？）

ところでアーケードにおいて「シンプルなシステム」というのはかなりの強みである。だが、このゲームがウケている理由はそれだけではない。そのシステムを最大限に修飾している「ゲームバランス」、これが絶妙なのである。エア回復アイテムと、壊すとエアが大幅に減ってしまうXブロックとの関係、ランダムでありながらも「意思」のある面構成と全体のタイムスケジュールの関係、その他ゲームを司るパラメータが織り成す緩急のバランス等々、久々に素晴らしいゲームバランス廻りの仕事を見せてもらったと感じた。

昨今、大型物か対戦格闘しかヒットしないという状況、更にアーケード自体の存亡の危機までもが囁かれる中、一人用、しかもコンティニュー無し（大抵のアーケードゲームは「営業的理由」によりコンティニュー設定が義務付けされていると言って良い）のパズルアクションがここまでやってくれたことに感動すると同時に、極寒のアーケードの中で一筋の光明、希望を見せてくれたことに感謝したい気持ちで一杯である。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

職業がゲームプログラマーの人。今回の『ミスタードリラー』を見るにつけ、「アーケードゲームって何だろう」とつくづく思う27才。某最新複数対戦モノの「4人やって1人だけ勝ちぬき」にも同じ思い。反面だけど。

関連作品

ディグダグ（ACG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'82年

地中を掘り進み、モンスターをパンクさせたり岩で潰したりして退治するアクションゲーム。コミカルなキャラクターが活躍する戦略的穴掘りの元祖。

ミスタードリラー（A・PZG）　メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'99年

スターツインズ

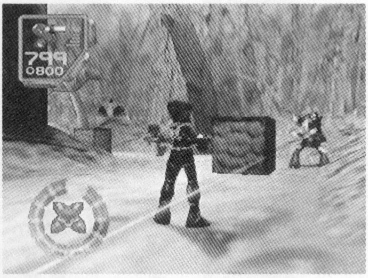
村井良介　プレイ時間：58時間

戦闘の難度を我慢して遊べば見えてくる面白さ

面白さがわかるのに時間がかかってしまうゲーム。その難しさが達成感を伴うものなら、名作の域にも近づけたのだが。

『スターツインズ』は『バンジョーとカズーイの大冒険』や『DK64』などを手がけたレア社の3DSTG。多彩な武器を駆使して、侵略者マイザーの軍団と戦いながら、侵略された惑星の住民「トライバル」を救出し、アイテム等を探索していくゲームである。

このゲーム、各エリアのコースの作り方が非常にうまい。主人公の2人+1匹は、それぞれ可能なアクションが異なり、あるキャラでクリアしたコースを別のキャラで遊んでみると新たな発見がある。また、各エリアの雰囲気作りが巧みで、荘重な音楽とともに、ちゃんと『スターウォーズ』的なSFの世界に連れていってくれるのだが、その中にコース設定がうまく溶け込んでいるのもよい。基地、貨物船、古城など、様々な舞台があるが、特定のアクションを使わせたいがために、舞台の雰囲気を壊すような不自然なコース設定になっている、ということはほとんどない。こうした巧みなコース設定は、3Dアクションに手慣れたレア社らしい、職人芸を感じる。



宮本茂氏は1時間遊べば面白さが解ると語ったが、実際はもう少しかかってしまう。

ところがこのゲーム、戦闘が相当難しい。3Dスティックを放すと中央に戻ってしまうため合わせづらい照準、盾で攻撃を防ぐ敵や、耐久力の高い敵、敵の数の多さなどの要因が重なり合って、どうしても複数方向に敵を抱えてしまう。強力な武器を惜しみなく使って一掃するのでない限り、乱戦は不可避である。何らかの技術の習熟が要求されていて、その要求レベルが高い、という難しさなら、達成感も得られる。しかし、乱戦が不可避で、有効な対処法は強力な武器の使用というのではプレイヤーは上達のしようがない。従って、達成感は得られず、ひたすら苦しく困難なだけである。

戦闘だけでなく、トライバルを全員助けないとクリアできないなど、クリアの条件も非常に厳しい。しかも、中盤までゲームが進まないとキャラを使い分けられるようにならず、このため、このゲームの面白さを知る前に、途中で投げ出してしまった人もいるだろう。

ひたすら難しいだけの戦闘を我慢して、面白い部分を遊ぶ、ではなく、戦闘が、難しくてもいいから、上達すればそれも面白くなるという作りなら、このゲームはもっと楽しく遊べたはずだ。

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。戦国期が専門。推理小説好きで、プロ野球マニア。ゲームはジャンルを問わず好む。一昨年修論のため、ゲームがたまってしまい、1年遅れているので、去年の私的ベストゲームは『ゼルダ』。

関連作品　**バンジョーとカズーイの大冒険**（3DACG）

メーカー：任天堂／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'98年12月6日

同じレア社の3Dアクションで、このときからコースを作るのはうまかった。難度は高めだが、どうしても無理なら、ほどほどにできるクリア条件と、プレイヤーの導き方が巧み。

スターツインズ（3DSTG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'99年11月27日

GAMESOFT REVIEW 13

カスタムロボ

村井良介　プレイ時間：23時間

誰でもできるロボット戦。イメージどおり戦える楽しさ

シンプルだからこそカスタマイズが楽しめる。シンプルだからこそ思いどおり動かせる。そのゲームデザインが光る作品。

『カスタムロボ』は、ロボットの機種及びガン、ボム、ポッドという3タイプの武器、跳躍性能に影響するレッグを自由にカスタマイズして戦う、ロボット対戦格闘ゲームだ。このゲーム、特筆すべきは、誰でも簡単にイメージどおりのロボット戦ができることだろう。

ロボットは所謂「かっこいい」リアルロボット系のデザインではないが、空中ダッシュなどのアクションは、トリッキーな動きやスピード感のある戦いを可能にしており、文句なくかっこいい。そして、それを容易に実現させる、コマンド入力がないシンプルな操作方法、常に自分と相手の位置が把握できる俯瞰視点など、敷居を下げて、誰でも思いどおりロボットを動かせるようになっている。

そして、このゲームの勘所であるカスタマイズ。これもプレイヤーが実戦をイメージしながらできるように考えられている。多数登場する武器も、シナリオモードで、戦いに勝つと相手の武器が手に入るシステムであるため、特徴や使い方などが自然に理解できる。また、武器の特性への理解を前提に、カスタマイズの発想もしやすくなっている。例えばコンボは、相手の頭上を漂うフロートポッドと、爆風が相手を真上に吹き飛ばすストレートボムGというように、爆風でどちらに飛ばされるかというわかりやすい指標で組み立てられる。従って、何と何を組み合わせたら、どういう効果が期待できるかという計算が簡単にできる。要素が特徴的で単純であることは、カスタマイズをする上で重要だ。

さらにプレイヤー同士の対戦でも、相手が個性的なカスタマイズを見せてくれるのも楽しいが、それにどう対抗するか、どう裏をかくかという読み合いも、要素の単純さ故に容易であり、熱くなる。

戦い方をイメージしてロボットをカスタマイズし、それを思いどおり動かして戦う。シナリオモードをはじめ、ほとんどの要素がそれに向かって構成されている点は、ゲームデザインとして優れている。そして、イメージどおり戦えれば、「その気」になれる。冒険でも、経営でも、ゲームでその気になれるのは楽しい。このゲームは、あなたが瞼の裏に思い描くような、あのロボット戦をしている気になれるのがすばらしい。



アクションの中でも特に気持ちがいいのが空中ダッシュだ。

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。戦国期が専門。推理小説好きで、プロ野球マニア。ゲームはジャンルを問わず好む。一昨年修論のため、ゲームがたまってしまい、１年遅れているので、去年の私的ベストゲームは『ゼルダ』。

関連作品

電脳戦機バーチャロン（3DSTG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'94年

俯瞰視点の本作品に対して、ロボットの後方からの視点になる『バーチャロン』。その分、本作品よりも操作は複雑だったが、流麗な動きが楽しめた作品。

カスタムロボ（対戦ACG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'99年12月3日

ゲーム批評はデコを応援します



『ミッドナイトレジスタンス』より

「ヒューマン和議申請」の動揺が冷めやらぬ1999年初冬、またしても衝撃的なニュースが編集部に飛び込んできた。

あの、デコが！！！！

データイースト・コーポレーション、通称デコ。『チェルノブ』『カルノフ』『トリオ・THE・パンチ』など、他とは異なる独自の超個性派作品を次々と世に送り出し、多くのゲームフリークにディープ・インパクトを与え続けてきた愛おしき老舗メーカーである。つい先日も『神宮寺』シリーズ最新作を発表し、「デコ健在なり」をアピールしたばかりだった。そんな矢先、ニュースはあまりにも唐突だった……。

詳細はデータイースト社からの公式コメントを参考にしてもらうとして、とにかく我々は何か行動を起こさねばならぬという（勝手な）使命感に燃えまくった。結果として、ここに壮大なるデコ特集を（勝手に）決行することにした！

戦士よ集え！　もう後戻りはできないぞ！　分かったか？　分かったら、さっさと、行け！（『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』より）

今般、当社は経営上に蹉跌をきたし、東京地方裁判所に和議開始前の保全処分申立を行い、平成11年11月29日付をもって和議開始前の保全処分の決定となりました。（平成11年（コ）第39号和議開始申立事件）

債権者の皆様をはじめ関係各位に多大のご迷惑をおかけいたしますことを深くお詫び申しあげます。今後は、東京地方裁判所および同裁判所の任命する整理委員のご指導に従い、会社再建に全力を尽くす所存であります。また、できる限り速やかに債権者集会を開催し、詳細なご説明を申しあげる所存であります。

今回の和議開始申立は、会社再建のためにやむを得ず行った法的手続きであり、TVゲームソフトと情報通信機器の主力2事業につきましては、従来どおり業務を行ってまいりますので、窮状をご賢察のうえ、今後も引き続きご愛顧を賜りますよう何卒よろしくお願い申しあげます。

平成11年12月　データイースト株式会社
代表取締役社長　福田哲夫

DATA EAST™

デコ応援メッセージ 1

データイーストを離れ、早くも4年以上が経過してしまいました。

同社に在籍する社員にも知己が少なくなってしまいましたが、9年以上在籍した元・社員としては、後輩にあたる社員の方々に「がんばって、良い作品を生み出してください」というより他はないのですが…。

私が在籍していた当時も今も、D社の企画／開発担当者の気質として（いい意味での）「職人カタギ」の人間が多く、今日のテレビゲーム業界の流れでもある『大きなプロジェクト（＝担当者による分業制）』が成立しにくい企業なのだと思います。

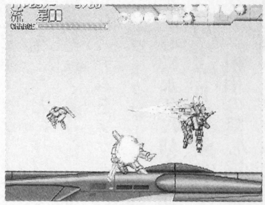
「流れ」に乗るなら「乗る！」、乗らないのなら「乗らない！」というスタンスの「決め」と「オリジナリティ」が何より大切だと思います。'90年代の前半、私が掲げさせていただいたD社のテーマは、「変なゲームはまかせておけ！」だったのですから。

（竹内倫／元データイースト広報・在籍期間：'86年4月～'95年7月）

デコゲー炎の用語辞典① 「アツイゼーアツイゼーアックテシヌゼー！」……『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』に出てくる火炎放射兵のセリフ。当時のデコの社風（?）を表す名言として今もなお語り継がれている。

忘れじの名作デコゲー図鑑①

ウルフファング



男は黙ってパイルバンカー！

デコが打ち立てたアクションSTGの金字塔（断言）。12種類のパーツを組み合わせて好みのロボットを製作、操縦する。全64種類にのぼるロボットすべてにイカつい漢字の名前がついており、巷のロボ大好きっ子のハートを直撃（全ロボットで全コース制覇した人、手を挙げて）。ハードロックをやや抑えたメロディ重視のBGM、きめ細かいSEや演出など、デコゲーらしからぬ（失礼）洗練された作りが高く評価された。デコの「ヘンテコゲー」と双璧を成す「硬派ゲー」の頂点ともいえる作品だ。デコにはこの路線のものをいっぱいいっぱい連発して欲しかったのだが……まぁ何も言うまい。なお本作品はPS・SSに移植されているので、今でも十分にプレイすることが可能だ。（編集部）

時代を幻惑するデコゲー代表作

'80
マンハッタン(AC)

'82
ディスコNo.1(AC)
ハンバーガー(AC)
バーニンラバー(AC)

'83
幻魔大戦(AC)

'84
ザビガ(AC)
B-WING(AC)
ミステリアスストーンズ(AC)
空手道(AC)

'85
バッテンオハラのスチャラカ空中戦(AC)

'86
ダーウィン4078(AC)
強行突破(AC)

'87
カルノフ(AC)
サイコニクスオスカー(AC)
ヘラクレスの栄光(FC)
新宿中央公園殺人事件(FCDISK)

'88
チェルノブ(AC)
ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ(AC)
横浜港連続殺人事件(FC)
探偵神宮寺三郎 危険な二人(FCDISK)

'89
ロボコップ(AC)
シークレットエージェント(AC)
ミッドナイトレジスタンス(AC)
空牙(AC)
ヘラクレスの栄光Ⅱ(FC)

'90
トリオ・THE・パンチ(AC)
ダークシール(AC)
エドワードランディ(AC)
探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに(FC)

'91
サンダーゾーン(AC)
チャイナタウン(AC)
デスブレイド(AC)
メタルマックス(FC)
サイレントデバッカーズ(PCE)

'92
ウルフファング(AC)
ドラゴンガン(AC)
ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙(SFC)

'93
ファイターズヒストリー(AC)
ナイトスラッシャーズ(AC)
メタルマックス2(SFC)

'94
ファイターズヒストリーダイナマイト(AC)
フライングパワーディスク(AC)
シャドウラン(SFC)
ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物(SFC)

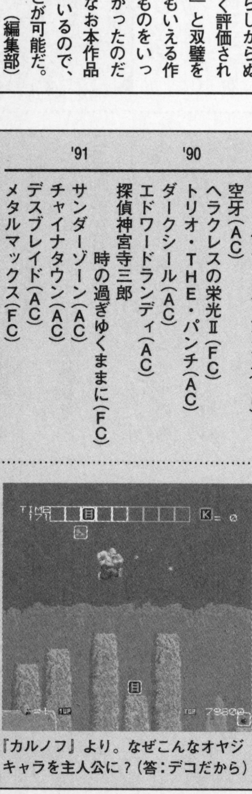
'95
スカルファング(AC)
マジカルドロップ(AC)

'96
マジカルドロップ2(AC)
探偵神宮寺三郎 未完のルポ(PS・SS)

'97
マジカルドロップ3(AC)

'98
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに(PS・SS)
慟哭 そして…(SS)

'99
REVIVE…～蘇生～(DC)
探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に(PS)



『カルノフ』より。なぜこんなオヤジキャラを主人公に？（答：デコだから）

「デコのゲームは面白いそうですよ」……『チャイナタウン』の操作説明書に、本当にこう書いてある（微笑）。そう言われてもなぁ、って気がしないでもないが、いかにもデコらしい脱力コピー。

デコゲー思い入れ放談　〜青春美少女編〜

デコ中毒筆者が贈る旧き友へのメッセージ

「今はさらばと言わせないでくれ」

(©沢田研二)

色でいうならいぶし銀。

デコのゲームを愛した者たちは、みな心の中でそう喩えたものだ。

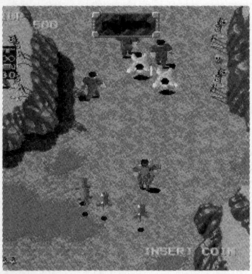
キャラクターや制作者の名がブランド化してひとり歩きするような派手さはないが、マイペースで訥々と語られるその独特で渋い世界に、私を含むファンはただ静かに魅了されっぱなしだった。

『ヘビーバレル』『ロードブラスター』『ウルフファング』などなど、戦う男と無骨なメカニック、正統ファンタジーの怪物を描かせるとデコのゲームはひときわ渋く輝いた。なかでも『ならずもの戦闘部隊ブラッディウルフ』（特にPCエンジン版）は『メタルギア』シリーズもかくやというようなアイディアとシブかっこいい演出にあふれていて実にもう最高。デコのキャラクターたちは、常に我々と等身大で、不死身の肉体やヒーロー性を持っているわけじゃない。だからこそ、彼らが必死に、そしてあくまで個人的に難関にぶつかっていく姿は感動的だ。「男泣きの熱い演出」などと呼ばれるデコゲームの硬派な世界の本質はここにあるといえよう。

データイーストはまた、時に無謀に思えるほど新しいシステムや演出に果敢にチャレンジしていた。そこには、古くからのゲーム職人の持つ「コンピュータゲームでさらなる面白さを！」というプリミティブな挑戦が熱く感じられる。TRPG的システムをファミコンで再現した『ダークロード』、深いシナリオが心に永久に刻まれる『ヘラクレスの栄光Ⅲ』、姿の見えないエイリアン相手の緊張感と恐怖が完成度の高いシステムとバランスの上に結実した迷宮アクションの傑作『サイレントデバッカーズ』（PCエンジン）など、ゲームの殿堂があるなら迷わず推薦したくなる名作も多い。

とはいえコンセプトは斬新なのに煮詰めが甘いものも多かったり、アーケードゲームのほとんどに永久パターンがあったりとスキのあるところがまた人間臭くてよいのだが…。

まぁデータイーストといえば「変」なゲームのメーカー、という世間一般の認識も部分的には正しい。しかしその「ヘン」も、単にセンスや技術の足りない駄作ではなくて、カルトムービーのごとく突き抜けた天然ぶりで見るものの価値観に致命的な衝撃を与えてくれるところが凄いところである。それはすでに「デコゲー」というひとつのジャンルとしか形容しようのないものであった。



ちなみにこれはループレバー使用の戦争アクション『ヘビーバレル』。

なかでも筆者の心のガイガーカウンターにガリガリとヒットしたのがアーケードの麻雀牌パズル『チャイナタウン』。このゲーム、ステージクリアのたびにトリパン風味の貧乏な主人公が札束や外車を手に入れていく豪快なデモが入るのだが、豪邸、美女、国会（!?）と本宮ひろ志マンガ的な成り上がりっぷりの果てに、ついには日本銀行や富士山までも手に入れてしまう（画面上から富士山がドーンと降ってくる）。

そして迎えたエンディング。

「あなたは大金持ちになりました…でも、心は本当に幸せなのでしょうか」

えぇ――っ！　なにそれ!?

じゃいままでのはいったいナニ！　とクラクラしつつも、あぁ…いわれてみればそうかもしんない…とそのすさまじい価値観へのゆさぶりに相手がパズルゲームであることも忘れて心底感心させられてしまったのだった。

心は本当にシアワセなのでしょうか？

（不可山ユウジ）

不可山ユウジ（ふかやま・ゆうじ）：『神宮寺』の影響でマルボロを吸っていた過去あり。家業の風呂屋が焼失し茫然自失としていたところを編集松井氏に拾われ、ライター業に返り咲く。信じちゃいけないオーヴァーサーティ。

↓デコ応援イラストは、トレジャー菊地徹彦氏による『エドワードランディ』ですよ！

頑張れなんて、言われなくても当然頑張ってたでしょ・・・。
追い詰められた時の生き様こそ真の姿。男を見せてくれ、デコ！



デコゲー炎の用語辞典③

「いきなりクライマックス！」……『エドワードランディ』のステージ1のタイトル。ゲームが始まった途端にクライマックスという怒濤の展開に死傷者多数。ちなみに同作品のキャッチコピーは「冒険百連発！」。これだっ！

菊地徹彦（はん）：（株）トレジャーのデザイナー。創作活動に於いて、黎明期のデコから多大な影響を受けた一人。現在水面下で下働中につき、デザイン作業はしてない模様。代表作は『ガンスターヒーローズ』（ＭＤ）、『ガーディアンヒーローズ』（ＳＳ）、『ラクガキショータイム』（ＰＳ）。

デコゲー思い入れ放談 ～デコの灯火が消えぬ間に～

「ハードボイルドAVGの傑作、『探偵神宮寺三郎』シリーズ」

変化していく事で発展するシリーズと、「変わらない」事で確実な人気を持続していく作品がある。『探偵神宮寺三郎』シリーズは明らかに後者だ。ハードボイルド小説的な一人称形式のテキストは勿論、助手の洋子、サポート役の熊野警部は、'87年発売の第一作『新宿中央公園殺人事件』から変わらぬレギュラー・メンバーだ。初期4タイトルはディスクシステムないしはロムカセットでの発売。『横浜港連続殺人事件』『危険な二人（前・後編）』『時の過ぎゆくままに』、そしてFCからPSにハードを移した『未完のルポ』『夢の終わりに』から、最新作『灯火が消えぬ間に』に至る。

さて、シリーズも7作目となった『灯火が消えぬ間に』。やはり新システムを大きな売りにする事もなく、物語は飽くまで地味に控えめに幕をあける。新宿というお馴染みの舞台に実景加工で猥雑さと喧噪、物憂げな雰囲気を付与し（前作までの背景はCG特有の清潔さが趣を削いでいた様に思う）、ラフなタッチのキャラクターと絶妙に溶け合っている。そう、テキスト主体の『神宮寺』のビジュアルは「挿し絵」以上のものであってはならず、そうした意味で重く沈み込んだグラフィックは完成の域に到達したと言えるだろう。



シリーズ最新作『灯火が消えぬ間に』より。渋い。

一方で、このシリーズ特有の「タバコ吸う」コマンドは健在だ。クールダウンする事の重要性……。そんな神宮寺三郎の人生観を「タバコ吸う」コマンドが密かに語っている様な気がしないだろうか。

確かに、本家推理小説に比べればシナリオは深みに欠くであろうし、米国帰りの寡黙な探偵に才色兼備の美人秘書という設定もスノッブである。だが、それを「ハードボイルドAVG」と割り切り、12年間、スタイルを貫き通した姿勢が強固なファン層を形成していったのは事実である。

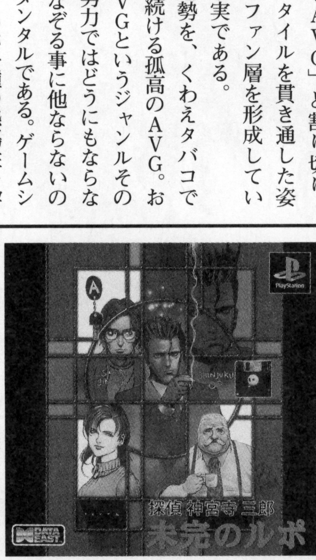
時代の趨勢を、くわえタバコで遠目に眺め続ける孤高のAVG。おそらく、AVGというジャンルそのものが、「努力ではどうにもならない物語」をなぞる事に他ならないのだ。センチメンタルである。ゲームシステムそのものが一種の感傷性を孕んでいるなら、それは『神宮寺』のストイックな世界観に余りにフィットしていると言えないだろうか。そのセンチメンタリズムをデータイーストらしい、と言えば言いすぎにならないだろうか？

（広田恵介）

デコ応援メッセージ 2

15年前、駆け出しイラストレーターのワタシの所に飛び込んできた探偵こそ神宮寺三郎その人だったのだった。それ以来彼と成長を供にしてきたワタシとしては今後もじっくりつきあったりしていきたいキモチですので、神宮寺を支えるデータイーストにもがんばって頂きたいのです。

（寺田克也）



『探偵神宮寺三郎 未完のルポ』ジャケット。

PROFILE
寺田克也
（てらだ・かつや）
1963年岡山県生まれ。'83年よりフリーで活躍。マンガやゲーム、小説のカバーアートに演劇のポスターなど活動分野は多岐にわたる。これまでの絵仕事のほぼすべてを収録した「寺田克也・全部」が発売中。

広田恵介（ひろた・けいすけ）：フリーライター。友人が「ゲームにはB級センスが不可欠」と言っておりました。私も全く同感です。

DECO SOFT REVIEW

デコゲー麗しのソフト批評

『REVIVE…〜蘇生〜』

プレイ時間：23時間

シリーズ二作目、ゲームならではの楽しさを堪能させせくれるAVG

前作『慟哭 そして…』はデータイースト初のPCゲームの薫り漂うギャルゲー……逆に言えば同社のコンシューマゲームとしてはかなり異色な作品だったが、蓋を開けてみれば快ヒットを飛ばし、『神宮寺』や『マジドロ』シリーズと並ぶ同社の看板作品となった。『REVIVE…〜蘇生〜』はその姉妹編に当たる。

本作は、主人公が行方不明となった義妹・希春の後を追って、彼女の親友・菜緒と共に某海洋開発の研究施設に潜入するという物語。入手したアイテムを駆使してトラップやイベントを突破し、同時に登場する女性キャラクターと仲良くなりましょうというAVGだ。



『REVIVE...〜蘇生〜』より。本特集で唯一の女の子写真。

最初に目に付くのは、キャラクターデザインが横田守氏から、うめつゆきのり氏に代わったことだろう。これは前作に比べてSF味が加わった作風への適応や、個人の嗜好差を考慮しても、ベタなアニメ風タッチが取っつきにくい印象を与えている（ゲームを開始すれば、そんなに違和感は感じないのだが）。

イベントをクリアする為に様々な解法があり、それによってヒロインの好感度が変化したり、ストーリーが分岐したりなど、自由度の高いシステムは前作と同様だ。

しかし気になったのは、イベントの難易度だ。方程式や天文記号の知識、『ライツアウト』のようなパズルの解を要求するイベントの存在。また、ある場所に存在するアイテムが最初は出てこなかったり、見つかってもすぐには入手できず、ある程度放置を余儀なくされたりする。それらが一部で導入された時間制限イベントと、ほとんどノーヒントで併用されると、筆者のようなアホにはお手上げで、この高い難度には挫折の文字が何度もちらついた。

また、前作が怨嗟の物語であり、全編死と恐怖の緊張感が持続していた脱出劇だったのに比較すると、今回は救出と探索がメインであり、薄味な印象は否めない。広いマップ内をイベントを求めて移動する時間が長く、脱出と生死に関わるイベントが後半に集中し、全体の展開が冗長な感も強い。

苦言ばかり呈してしまったが、ボタンを押すだけで進んでいく他の映画に似せたAVGに比べれば、本作は自分で思考しないと活路を切り開けないという、ゲームならではの楽しさを現在最も堪能させてくれるAVGである。ハードルが高く設定された謎解きを一度突破すれば、二回目以降のプレイは謎解きに苦しまず、ストーリーに没頭してテンポよく楽しめる。データイーストはシリーズ次回作『慟哭II〜惨劇の回廊〜』の制作を発表しているが、このシリーズは護持して欲しい。

PROFILE
天野譲二
（あまの・じょうじ）
1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き。データイーストというと、サイキックディテクティブやブロンウィンを思い浮かべますね……それはデータウエストや！ HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

デコゲー炎の用語辞典⑤ 「デコジャンプ」……キャラクターがジャンプする際、斜めに直線・等速度で上昇し、頂点まで来るとそのまま斜めに直線・等速度で降下するという物理法則を完全無視したデコゲー特有の表現技法。『カルノフ』『チェルノブ』『ロボコップ』などに見られる。

REVIVE...〜蘇生〜 (AVG)
機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：'99年10月28日

デコゲー炎の用語辞典⑥「レッツランニング」……ヤバさ大爆裂な『チェルノブ』より、同ポスターに書かれたキャッチコピー。字面だけ見ると楽しそうだが、チェルノブ本人は命がけ。全面クリア後の「死への疾走」は今や伝説だ。

デコゲー思い入れ放談 ～漢たちのスチャラカ戦争～

「ならず者戦闘部隊が街にやってきた！」

デコと云えばやっぱＳＴＧ＆ＡＣＧでしょう！

筆者の場合は子供の頃『ザビガ』や『Ｂ－ＷＩＮＧ』『ダーウィン４０７８』『ワンダープラネット』にお世話になり、その後『ミッドナイトレジスタンス』や『サンダーゾーン』にハマり、『空牙』の（サウンドの）カッコ良さにシビれ、『フライングパワーディスク』でＮＥＯＧＥＯを購入して徹夜というのがマイ・デコ年表という感じですか。

そういえばデコを語る上で「漢ゲー」は避けて通れない道ですが、その代表格として『ブラッディウルフ』（というか「アックテシヌゼー」）がよく挙げられるのを見る度に「何故、戦闘部隊シリーズ（勝手に呼称）最終作・『サンダーゾーン』を取り上げぬのだ！」と憤慨していたのでここに取り上げることとします。

『サンダーゾーン』の良いところ、それはゲームが面白いこと！…あ、いや別に他のデコゲーが面白くないとかクソゲー一歩手前とかそういうことを言っているのではなく（以下略）…とにかくデコゲーにあるまじき操作の快適さ、難易度の適正さ（ヌルイ感もあり）で気持ちよくプレイさせてくれます。その上、闇雲に濃口風味の「ヘビマッスィンガァン」な御馴染み音声合成、もちろん火炎放射で熱くてシヌゼ！ 極寒の地でペンギンと戯れ、最後にはＥＤでサメに追いかけられる等、笑いの要素もバッチリと正に「デコゲー」のオイシイとこ取り」のようなゲームなのです！

当時デコは新ボードでサンプリングバリバリの音源を搭載、『空牙』で一世を風靡したあのフレーズサンプリングギターよろしく攻めに攻めた第２次デコブーム（勝手に呼称）の真っ只中でありました…あぁ懐かしや。

個人的には『スカルファング』以降アーケードのデコとは縁が切れてるんで、復活の際には是非こら辺の路線復活、もしくは『サンダーゾーン』＆『ワンダープラネット』移植という狼煙を上げてもらえたらなぁ～と期待する所存であります（無理）。

（円山忍）



サイトロンより発売された『サンダーゾーン』CDジャケット。

>>>>>>>>>>>>>『チェルノブ』オープニング激情（劇場）

悲しみの奥から、男が立ちあがる。彼は進む、苦しみの闘いが待ち受ける果てしなき道を……
進め、チェルノブ！ アトミックランナーよ!!











円山忍（まるやま・しのぶ）：職業がゲームプログラマーの人。今回のデコの事態は他人事でない故戦々恐々としてます。同業者としてデコ（含む元スタッフ）には頑張って欲しいものです。ユーザーの皆様、「面白いゲーム」は買って下さい。

デコ応援メッセージ3

DATA EASTの皆様

『ダークシール』は、わたしが参加させていただいた初めてのゲーム音楽アルバムだったと思います。ゲーム音楽の世界に初めて触れ、とても楽しく歌わせていただいた覚えがあります。

この10年、時代も環境も、人の心もずいぶん変わってきましたが、わたしもソロ作品発表を目指して細々と音楽を続けています。

みなさんもどうぞお元気で、がんばってください!!（葛生千夏）



葛生千夏氏が参加した『ダークシール』CDより。

忘れじの名作デコゲー図鑑②

ダークシール



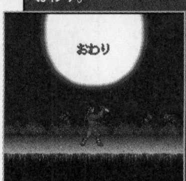
とにかく最高。『2』も発売されたが……（忍者）キリカぜよ、永遠に……。

「バカ路線」「漢（おとこ）路線」と並ぶデコゲー三本柱の一つに「ファンタジー路線」が存在する。『ファイティングファンタジー』『デスブレイド』などなど。しかし、この路線の代表作と言えば『ダークシール』がトドメだ。

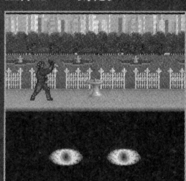
四人の主人公（騎士、魔術師、忍者、吟遊詩人）からプレイヤーを選んで闇の軍勢どもと戦う、剣と魔法の最終幻想戦闘ACG。多数用意された変身魔法（雷雲、巨岩、ネズミなど）や、ドラゴンなどの巨大ボスは迫力満点。難易度こそ高いものの、細部まで描かれた世界、格調高いBGMなどが奇跡的に融合し、その高い作品性が多くのプレイヤーを惹き付けた。

デコの底力を見せつけられた珠玉の名作と言えるだろう。（編集部）

『トリオ・THE・パンチ』投げやり名場面集～NEVER FORGET ME...～



そしてエンディング。おわり。



これが恐るべきラスボスの正体だ！　気絶。



師匠との血で血を洗うガチンコ対決。壮絶。



「だるまさんがころんだ」でゲームが一時停止。凄絶。



謎の中ボス・招き猫（弱点は鈴）。悶絶。

デコ特集総括　ここまできて作戦中止など、洒落にもならん。©ウルフファング

BGM：『ダークシール』サントラより「THE SWORD OF DELIGHT」



ミゾグチもこう言ってるぜ！

というわけで（勝手に）デコ応援特集をお送りしたのだが、いかがだっただろうか。並々ならぬ愛情を持って接したつもりだが、相手がデコだけにチトねじ曲がった愛情になってしまったのはご容赦いただきたい。

いきおい'80年代後半から'90年代前半にかけてのデコ・アーケードゲーム黄金時代にリリースされた作品がメインの特集となった。もちろん他にもデコの魅力を語る上で外せない作品が多々ある。妙テケレンな味のスラップスティックSTG『ザ・グレート・ラグタイムショー』、グログロゾンビ格闘アクション『ナイトスラッシャーズ』、そしてご存じ『マジカルドロップ』シリーズ……あと忘れちゃいけないデコピンボールも！

しかし、今後もデコゲーの歴史は続くのだ。またきっとデコゲー特集を組む機会があるに違いない。というわけでデコゲー特集は終わった。しかし、我々に安住の地はない……走れ！（©チェルノブ）

デコゲー炎の用語辞典⑦

「さあ牛だ！」……『空手道』より。主人公のこの一言でボーナスステージに突入。突っ込んでくる牛を「しゃがんで逆突き」で撃退だ！　大山倍達も仰天！　ちなみに牛は『ファイターズヒストリーダイナマイト』の隠しボーナスステージでも登場する。

葛生千夏（くずう・ちなつ）：2枚のソロアルバム発表後、テレビCM、テレビゲーム、イメージアルバム、CD-ROMなど、さまざまなジャンルの作品に楽曲を提供。最近では、ゲーム作曲家によるオムニバス『Ten Plants 2』に楽曲&歌唱で参加。

注目作を批評と制作者インタビューの2部構成でお届けするコーナーです！

GAME SOFT REVIEW 14

ダービーオーナーズクラブ

横谷明　プレイ回数：40クレジット／馬カード3枚所有

ゲームセンターでの「遊び」に質的変換をもたらした革命作

ゲームセンターにあらわれた巨大な実況モニターと8つのサテライト。初めて目にした時は大型メダルゲームの新作かと思われたが、その正体は競走馬育成ゲームというSLGであった。

ゲームセンターでの遊び方が変わる

『ダービーオーナーズクラブ（以下、DOC）』は競馬をモチーフとした競走馬育成SLG。自分の持ち馬を調教し、レースに出場させて強い馬へと育てていく。こう書くと、『ダービースタリオン』等と大差ないようだが、これまでの作品と根本的に異なり、かつ、最大の特徴となっているのが、ゲームセンターで楽しむアーケード専用ゲームという点である。

大型の実況モニターと8つのサテライト。それが同作の筐体だ。プレイヤーは各サテライトに座りお金を投入してゲームを楽しむ。

初めてプレイする際には、まず持ち馬を作る。親馬となる牡馬と牝馬を選択。すると種付けとなり、子馬が生まれ、持ち馬となる。

1回のゲームは、「調教→レース→レースの反省」で1セット（1プレイ）となっており、馬の操作には、スピードを上げる「鞭ボタン」、スピードを落とす「抑えボタン」の2つを使用する。

調教は競走馬の能力値を上げることが目的だ。芝、ダート、休養等から選択。持ち馬の特性を考慮して調教を進めていく。

レースは、このゲームを楽しむ上で最大の醍醐味となると言っていいだろう。8つのサテライトに座るプレイヤー各々が育てた馬が一堂に会してレースを行うのだ。いわゆる「対戦」である。それも8人同時の。レース中は、持ち馬の脚質に応じた操作をするのが望ましい。ただし、勝敗は他人の馬との力関係等も影響するので、最良の操作をしても勝てるわけではない。その為に時間をかけて強い力を持つ馬へと育てていくのだ。

最後にレースの反省を行う。馬を叱ったり誉めたりしてコミュニケーションを図り信頼度を上げる。信頼度はレースや調教全般に影響するので疎かにはできない。

以上が1回のゲームでの流れである。こうして、自分の馬を成長させるわけだが、持ち馬の成長はゲーム終了時に専用の磁気カードに記録され、筐体から持ち出すことが可能。他のゲームセンターに設置されている『DOC』に、そのカードを差し込めば続きを遊ぶこともできる。同作が置いてある店ならどこでも自分の育てた持ち



自分の馬にあったレースを見極めて発走すれば勝利は近い。

馬で他人と勝負できるわけだ。

このように、同作はレース部分で対戦という要素を持つものの、実質的な内容はSLGである。

これまで、SLGというジャンルはゲームセンターには適さないとされてきた。これは、ゲームセンターの売上げ（インカム）が単位時間あたりにどれだけ稼いだかが重要視されるためである。この視点で見た場合、少ないインカムで長時間プレイされるSLGは店にとって邪魔者でしかなく、それを承知していたメーカーも業務用のSLGは開発しなかった。

その常識を打ち破り、新風を巻き起こしたのが同作。「調教↓レース↓レースの反省」という小さな流れを1ゲームとし、それを継続プレイさせることで馬を育てていくという形式は見事なまでにゲームセンターに適していた。1回のゲーム時間は6分ほど、料金は200円なのだから他の業務用ゲームとそれほど大きな差はない。

しかも、同作を楽しむプレイヤーは持ち馬を育てたいという思いから次々と継続プレイする。5回も遊べば約30分で1000円使っていることになる。これまで大型ゲームに200円投入するのに抵抗を感じていた人でも、同作では限度一杯までお金をつぎ込んでいる。これは、単に同作をプレイしたいという思いだけでなく、200円払えば必ず6分間遊べる、1000円払えば間違いなく30分間楽しませてくれるという安心感があるからではないだろうか。3分100円を基準に回転率を上げることにやっきになっていたこれまでのゲームとは根本的に異なる、新しい遊び方を提供しているのだ。言い換えれば、プレイヤーは1000円払うことで、その場を30分占有できるということ。SLGという特性上、対戦やSTGのように常に緊張している必要はなく、タバコをくゆらせたり、カップルでお喋りしながら、ゆっくりとゲームが楽しめる。これまでのゲームセンターには見られなかった光景である。同作の登場は、ゲームセンターでの遊び方に質的変換をもたらしたのだ。

業務用SLGの意味

こうなってくると、当然それを使用するゲームセンター側にも運用する上での意識の変換が求められるのではないだろうか。『DOC』を設置して、「これはゲーム機ですから、勝手にお金を入れて遊んで下さい」では話にならない。

お客はゲームを楽しむのと同時に、その時間をも楽しもうとお金を払っているのだ。であれば、店側はその時間を快適に過ごしてもらえるよう心を砕くべきだ。例えば、同作を運用しているいくつかの店舗を覗いてみると、スタッフが生の実況で場を盛り上げたり、コーヒーサービスや灰皿の取り替えを頻繁に行う店がある。かと思えば、ただ単に筐体を置くだけで人的なフォローを一切していない店もある。両者を比べた際、お客がどちらに遊びにいくかは考えるまでもないだろう。

『DOC』というゲームは、サービスという付加価値が必要不可欠なゲームであり、それが充実した時に初めて、業務用SLGとして真価を発揮するのだ。

同作の運用を契機にゲームセンターが、遊ぶゲーム機を置くところから、遊ぶ場所を提供するところへと本質的に変化していくことに期待したい。

PROFILE

横谷明（よこや・あきら）

最近、忙しくて寝不足気味。お肌もあれ放題。でも、ゲーセンには行ってしまうところが救いようなし。『ダビオナ』はやっぱり逃げ脚の馬が強いですな。でも追い込みが好きなんであまり勝てない……。ああＧＩよ。

関連作品

ダービースタリオン99（SLG）

メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'99年9月30日

血統と配合というマニアックな要素を持ち込みヒットを飛ばした『ベスト競馬ダービースタリオン』（'91年発売／FC）から数えて、はや7作目となる競走馬育成SLG最新作。

ダービーオーナーズクラブ（A・SLG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'99年

ゲームソフト批評

ダービーオーナーズクラブ プロデューサー 小口久雄氏インタビュー

セガ・ソフト三研部長小口氏が目指す目標は、ズバリ“コミュニケーションを演出できるプログラム”だ。

自分の居場所をゲームセンターに作りたかった

――『ダービーオーナーズクラブ（以下、ＤＯＣ）』は発売されて非常にインカムがいいようですね。

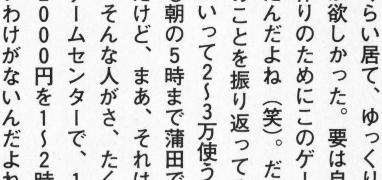
小口：嬉しいよね。何が一番感動したって、渋谷ＧＩＧＯで3か月という長期間ロケテストしてたんだけど、わざわざ電車乗って、プレイヤーが来るんだよね。しかもオープン前から並んでくれてね。パチンコじゃないのに（笑）。こんなゲーム久しくなかったでしょ？

――そうですね（笑）。企画意図はズバリ何でしょう？

小口：企画は、'97年頃から考えていたんだけど、その頃から、俺がゲームセンターに行っても、なんだか居場所がなかったんだよね。楽しくないのよ。プリクラ撮るガラじゃないしさ。対戦ゲームをしてもすぐ終わっちゃうし、負けてむかついたりで、憂鬱な時間になっちゃった。ゲームセンター入ってもただブラブラしてるだけじゃ面白くないし、すぐ帰りたくなっちゃうじゃない。自分がある程度30分くらい居て、ゆっくり楽しむ時間が欲しかった。要は自分の居場所作りのためにこのゲームを開発したんだよね（笑）。だってさ、自分のことを振り返ってみても、飲みにいって2〜3万使うでしょ。昨日も朝の5時まで蒲田で飲んでたんだけど、まあ、それはいいや（笑）。そんな人がさ、たくさんいて、ゲームセンターで、１０００円、２０００円を1〜2時間で使わないわけがないんだよね。3分１００円で急かされて楽しくないから、ゲームセンターに行かなくなるのであって、ゆったり椅子に座って1時間１０００円くらいで楽しむことが出来るんであれば行くのよ。ぶっちゃけた話、大人がお金使って楽しければ別に競馬でなくてもよかったんだよね。

――そういえばセガでは競艇のメダルゲームもありましたね。

小口：あ、あれね。実はあれも俺が作った。企画書から全部ね。でも、やっぱり一般的にファン人口が多いのは競馬だね。といってもギャンブルゲームばかり作ってるわけじゃないよ（笑）。

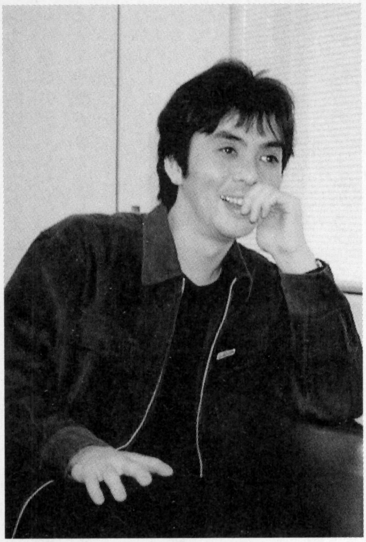


筐体はかなり豪華な出来。2シーターが嬉しい仕様だ。

コミュニケーションを重視した『ＤＯＣ』

――やはり『ダービースタリオン』の影響はありますか？

小口：そうだね。『ダビスタ』の一作目は凄いゲームだと思ったし結構やり込んだね。でも、二作目からは記号論のようになっちゃった気がして。血統重視で掛け合わせることで、どんな馬ができるかに重点がおかれているでしょう。まあ、競馬に限らず、ゴルフとか、今、世の中に遊びの素材はたくさんあるんだけれども、その中で新しい遊びの形をどう提案していけ



小口久雄（おぐち・ひさお）
'60年3月5日生まれ。長野県出身'84年㈱セガ・エンタープライゼス入社。現在、第三ソフト研究開発部部長を務める。代表作は『ワールドダービー』『スーパーモナコGP』『クレイジータクシー』（プロデューサーとして）等。

るかだと思う。自分の好きなように組み立てたり、改造したりしたい。このゲームでも自分なりに走って、自分なりに育てればいいのよ。逃げたければ思い切り逃げればいいし。その結果として、自分以外の参加している7人と何らかの関わりがあればいい。CPU相手だけじゃ、ここまで盛り上がらないよね（笑）。自分も含めた8頭が人だから楽しいんだよ。

――そうですね。強い馬を持っている人がいると配合したいと思います。

小口：そうでしょう。そう、ただ日本人は奥ゆかしいというかシャイなんだろうけど、レースで優勝しても手を振り上げてまでポーズとって喜ぶ人って少ないよね。一人で「やった！」って感じで噛みしめててね（笑）。それはそこで嬉しかったり、負けて悔しかったり、喜怒哀楽が発生するでしょ。その感情の絡み合いが人間の一番大事なところだと思う。だから『DOC』は、馬の裏側に人間がいる、コミュニケーションできるところに重点を置いたのよ。もう、単に開発者のワナや仕掛けを攻略していく時代は終わったんだね。我々はいかにプレイヤー同士のコミュニケーションを演出できるプログラムを作るかが重要なんだよ。

――インターネットなどでも『DOC』のプレイヤーのサイトが、かなり立ち上がってますね。

小口：最初にコアな層を惹きつけておこうというのは狙っていた所なんだよね。ただ、自分が思っていたより速いスピードでゲームが遊ばれているというか浸透している。アルゴリズム的に深く作ってあるつもりだし、半年くらいは普通にプレイされるだろうと思っていたけど、もうある種のコミュニティができていて。そのコミュニティの中で、強い馬が生まれて、馬の貸し借りをして種付けしたりどんどんレベルが上がってきている。これは俺も想像していなかった。12月現在で全国に約160台稼動しているんだけど、これからも増えていくので、需要と供給のバランスがとれれば、初心者ももっと入りやすくなるだろうし、待ち時間などの問題も、運営のバリエーションを店側で考えていけると思うよ。

思い入れが必要だから磁気カードの形態になった

――馬のカードはなぜビジュアルメモリ（VMS）ではないんですか？

小口：いい質問だね（笑）。そうね、イリさん（入交社長）にも、なぜVMSにしなかったんだって言われたんだけどね。カードのほうがやっぱり持ち易いじゃない。例えば、サラリーマンの財布や定期入れにカードがすっと入っていれば、町を歩いているときにふらっとゲームセンターにでも行こうかと考えると思うんだよね。それこそ企画のはじめは、馬が死ぬまで遊べる3000円くらいのプリペイドカードを考えていたくらいだから。現在のアーケードでは馴染みにくいという理由で断念したんだけども。

――プレイヤーの中には、カードホルダーに何枚ものカードいれて持ち歩いている方がいますよね。

小口：そう、それがまた楽しいんだよね。「G1出走可能」とかチラッと見えたりして。ビックリマ

ンカード的楽しみ方だよね。これがVMSのデータだと、目に触れるまで時間がかかるし、たくさんの馬のデータがはいっていても、わかりにくいじゃない。自分の馬がカードで一頭一頭すぐに見れるというのは、プレイヤーの思い入れの度合いが深まるでしょ。

――『DOC』は息の長いゲームになりそうですよね。

小口：最近のゲームのライフサイクルは、よくて3か月って言われているよね。それは3分100円の回転率をあげることで儲けようとする業界の根強い考えがあったんだよ。でもそれが結果的に作品の寿命を縮めたと思う。我々も1～2年かけて作って3か月で終わりじゃさみしいんだよね。もっと長く遊んで貰いたい。質的変換が要求されていたんだよ。だったら3分100円という前提を変えて、1000円単位で長く遊んでもらう。漫画喫茶と同じ発想なんだよね。そこに価値があればユーザーはお金を払うよ。その意味では、従来のゲームセンターでの時間消費の在り方を変えたゲームと言えるでしょ。このゲームは、売り切りはしない。どんどんソフトのバージョンアップをしていくつもりだよ。

『DOC』、次なる仕掛け

――昨年のG1出走馬がでますか？

小口：いいね。やっていきたいな。今の『DOC』に入っていない昨年活躍した馬は追加していきたいね。それからちょっと強い種馬をいれたり、パラメータをいじったりしたい。まあ、あることないこと色々想像してくれれば、そのうち実現するんじゃないかな（笑）。そういったプレイヤーと開発者とのやり取りも楽しみだからね。ゲームをして、インターネットのBBSなんかに書き込みして、そういった声をひろって開発者が仕掛けして、またプレイしてもらって…みたいにこっそりと俺らも末永く楽しみたいのよ。だから、あえて攻略やパラメータのネタばらしはしないよ。すべてバラして、アルゴリズムをただ実行するだけになっちゃ面白くないじゃない。プレイヤー同士でムチの入れ方を研究しあったりとか、そういう風に楽しんで欲しいね。



嫌いな練習メニューはサボって逃げ出すことも。

――『DOC』のシステムを利用した次の展開はありますか？

小口：うん、何でもありでしょう。ゲーム内容ならモンスターもありだし、レース系だっていけそうでしょ。要は複数のアミューズメント施設を超高速大容量のネットワークで結ぶサイバースペースでの時間定額制を実現しうるものだから。ただ、これはかりは国策レベルでの通信インフラを早く整えてもらわないとね。話はちょっと飛ぶけど、3研でDC版『オラタン』でネットワークゲームをはじめたけど、料金の問題ってやっぱり大きいね。時間気にしながらゲームをやるっていうのは、楽しくなくて嫌だよね。飲みにいっても何が嫌って急かされることでしょ（笑）。だから、なかなか、ネットワークゲーム人口が増えないのよ。でも、違ったゲームの切り口なら、また別の層をネットゲームに取り込める可能性はあると思うんだよね。そこに俺はチャレンジしていきたい。今はまだ言えないけど、仕掛けを考えるだけでワクワクするよ。そうなったらやっぱり、また俺の真似したゲームがでるかな？（笑）。

――（笑）。本日は本当にありがとうございました。

（取材・構成／木村瑠紀）

PROFILE

木村瑠紀（きむら・るき）

業界歴の長い独身女性ライター。立ち食いそば屋で『どこいつ』の犬キャラピエールに「結婚はまだか？」聞かれ、むせて鼻から蕎麦をだしてしまった。

読者あっての本ですから



イラスト：永坂　貴志

□キン肉バス…いやもとい！ミレニアムバスター!!　２０００年を迎える15分前になって何故か急にＹ２Ｋが気になりだし自宅のパソコンのデータのバックアップを取り始め気がついたらもう世間は２０００年になっちゃってましたどうも読者のみなさんあけましておめでとうございますことしもゲーム批評をよろしくおねがいしますでも発売する頃にはちょっと時期はずれだね読者コーナー担当ヤマウチです。というわけで、なんの問題もおきず、「水面下でいろんな人の苦労があったんだよ！」（小野）、おいうるさいよそこ静かにしろよ。えー、ただ世間を騒がせた愉快犯２０００年に、48の殺人技の一つをかけてみました。はーカメハメ。

じゃ、そんな感じで、そろそろ読者コーナーにまいりましょう。あとヤマウチはちゃんと約束を守って増ページだぜ？

■前号も良かったですが今号の表紙も良すぎです。アゼルチック。

（鹿児島県　小林潤平）

■表紙で思わず買ってしまいましたが、業界ってイロイロあるんだなとはじめて知りました。

（東京都　荻原朋子）

■表紙に冬目景を採用していただき、まことにありがとうございます。

（千葉県　玲子）

□冬目景先生表紙大評判。60名以上の読者の方から「良かった！」「ステキ！」「もうこれなしの生活は考えられません！」といった声が集まりました。あと「原画を売ってもらえないか？　ダメだったらリトグラフでもいいゾ」なんていう電話も編集部にありました（実話）。ありがとうございます。ボディーブレード状態です。

また東京都の荻原朋子さんをはじめ、東京都の八幡雅人さん、埼



（京都府　卯月めい）

「AIBO」の購入申し込みに外れたはずなのにキャンセル待ちにより繰り上がり当選！　資金繰りが〜。（宮城県　リー）

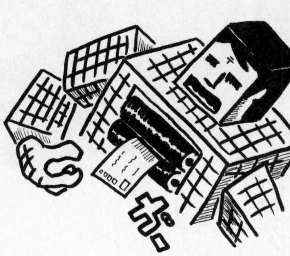
…苦しいのなら僕が買いましょう（ヤマウチ）。いや私が（小野）。いやいやそんな（ヤ）。いやいやいや部下にそんな（小）。いやいやいやいや…

昨年中はY2K対応に追われて、通勤時間＝睡眠時間のため（ゲーム批評を）全然読む暇がありませんでした。（東京都　院田昭博）

…えー、ちゃかしてスイマセン…。

玉県のふんどしさん他、たくさんの方に初めて購入していただいて、ヤマウチ幸せのハートマークで身体が大きくなってしまいました。「ほんとに大きくなったね」(緒川たまき)。

あと、千葉県の玲子さんは、冬目景先生の身内の方か何かですか？



■今回は冬目景さんが表紙を描いていて、なおかつ表紙テレカで貰えるかもしれないということを聞いて買ったのですが、だからといってコレに味をしめて、有名な作家の人に表紙を描いてもらって売り上げを伸ばそうということを考えないで下さい。(宮城県　夏目)

□あ、はーい。

編集長が山口県出身であることを知ってショックです…。(山口県　犬びたし)

…何も驚くことはない、同郷の友よ。(小野)



(千葉県　猫魂2000)

そして表紙と同じく……

■読者ページが最悪(工事中みてえ)。(兵庫県　徳盟木・望(仮))

■読者のコーナーのイラストがすごいと思った。(静岡県　松本健一)

■読者コーナーじゃなくて、ヤマウチコーナーでしょコレ。(東京都　Chib)

□などなど、なかなか評判ですね。え、違う？　なんでよ？　キン肉ライクなイラストなんかめちゃ格好いいでしょ。何？　女の子を出せ？　そんなん俺に出せよ。まぁでもChibさんのヤマウチコーナーというのはアリだな(反感のお便り必至の発言)。はい次ー。

■ゆきゆきてダメーズの第一回をあるところで目にしました。で、今回の目次をみて、ああ、がっぷ先生は○○○君に狩られちゃったのか、と思った次第です。(群馬県　ないよ)

□おーーっと!!　門外不出、発禁もの、誌面に載ることをゆるされなかった「ゆきゆきてダメーズ」の第一回を見たなんて、ないよさんは、かなりのがっぷマニアですね。ちなみに名前の部分は編集部判断で伏せ字にさせていただきました。ご了承ください。あと、この件に関するツッコミは不可とさせていただきます。以上。

■ダメーズに問題がおきましたか？　あとエロが足りない。(岐阜県　加藤祐二)

□ツッコミ不可だっつーの。あとエロはまかせろよ。今回限りのエロ星DS9。どうよ。コクコク。



(神奈川県　擡頭)



■地元ゲーセンのポスタードリームがゲーメストの「ネオジオギャルズ」に変わっていた。さらにマシン本体には「ファンのための販売も始めました」の張り紙が……もしかして返品がきかないとかで在庫処分!?　だったらアタリ率ふやせってーの!!(宮崎県　ぷうかJターボ)

□新声社が倒産してからその手の販売はよく見かけますなあ。書店でのゲーメストコミックス特集とか。そう！　ゲーメストコミックスと言えば「RYU FINAL」ですな!!　格ゲー原(中平正彦)

『カードヒーロー』を発売前から1000時間もプレイしている浜○通信はずるいよ。(東京都　マッスルピロシキ)
…『カードヒーロー』限定プレミアムキットの7つのグッズはちょっともっさいね。あと、そんな微妙な質問はやめてよ。

作モノの中では随一の面白さ。大いなる感謝と万感をもって放つ全2巻！　あとは平野耕太の「進め!! 聖学電脳研究部」。ほら、ザ・プレイステーションで連載してたのに何故か新声社で単行本化されたっつーアレ。「大同人物語」の2巻はまだか？



■『シェンムー』で初めてインターネット通信販売「ドリームキャストダイレクト」を利用しました。予約発売日の24日に指定したんですけど、ちゃんと届けてくれました。「ドリキャスダイレクト」ってなかなか良いシステムですね。
（東京都　メイドさんロックス）

□『シェンムー』で初めてインターネット通信販売「ドリームキャストダイレクト」を利用しました。給料日後の26日代金引換で指定したんですけど、自信満々で24日に届けてくれました。おかげで財布がスッカラカンになったので、ご飯焚いてそればっか食べてました。でもホントは土日だったので24日に給料振り込まれてたみたいです。「ドリキャスダイレクト」ってなかなか良いシステムですね。ちなみに『シェンムー』はまだ一億円分ぐらいしかプレイしてません。
（東京都　ヤマウチ）

□前号で募集した「ボクこの先どーすればよいですか」に一通だけお便りが！　まかせろよ。

■友達に貸したゲームをさりげなく返せと催促する方法はないですか？（東京都　ブラックムーン）

□えーヤマウチは借りる方だったからなあ。一度友達から1ヶ月ぐらいネオジオと『餓狼スペ』借りて、大学のゼミの合宿とかに持ち込んじゃって、合宿所のビデオプロジェクターで一晩中対戦してたら、画面がちょっとやきつきそうになったときには、マジでびびったね。ああ、あつかしいなあ（未解決）。

受験で持ってるハードを親がこっそり持っていって約5ヶ月。発情する野良犬の如くウズウズしてなりません。（岩手県　川畑貴宏）
…違うことでスッキリしましょう。だめ？



□最後に小野さんからちょっと真面目な話を…。

■あの裏表紙のせいで本屋で倒れそうになった。ショック。だって「マジックザギャザリング」ってゲームじゃないの？　ちがうの？「OUR OPINIONS！」の文字が消えた今、あの裏表紙こそが貴誌の存在意義を語っていた筈だ。本当にショックだったんですよ。
（茨城県　ぽん太）

■いろいろと問題がありそうな広告掲載ですが、雑誌に広告を載せる事は別に問題のないことだと思います。その次のステップで編集さんの真偽が問われるのですよ。編集さんが物書きとして自分に正直かどうかでしょう。広告の一つや二つで問題になるような雑誌ならつぶれてしまえば良いことです。
（北海道　古川礼子）

□前号からテレビゲーム業界以外の広告掲載を開始したことについては、沢山のご意見を頂きました。ありがとうございます。皆さんのご意見は編集部一同心意に受け止めさせて頂きます。編集部では、大切なことはマスコミとしての姿勢の問題だと考えています。ゲーム批評が、広告が入る前と同じように、ゲームを遊んで感じたことを素直に文章にするというスタイルのままか否か。ぽん太さんに限らずショックを受けられた方は大勢いらっしゃるかと思いますが、できるなら変わらぬ御支持を頂ければ幸いです。
（小野）



（愛知県　尾関弘志）

『シェンムー』で朝ゲームセンターYOUに入って遊んで出てきたら夜でした。実生活とかわらないバーチャルリアリティに驚きます。（愛知県　イチハラ）
…だめだめくんだねチミ。

読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。あなたも新しいゲームの視点に触れてみませんか？

一般投稿部門

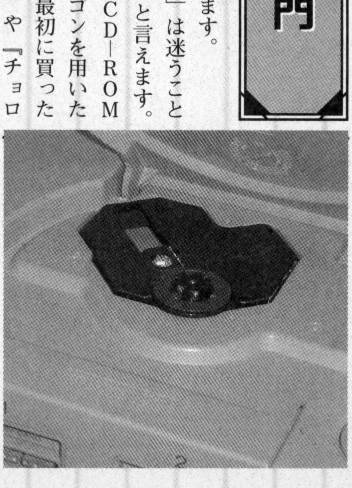
遅ればせながら、あけましておめでとうございます。そりゃそうと、皆さんの周りで2000年問題って何かありましたか？　原発の周辺でもいろいろ細かい問題が起きたようで、きっと現場の目に見えない努力があったんでしょうね。ゲーム業界の2000年問題はこれからという感じもしますが、僕はバケツを持って走りたくはないなぁ。というわけで（？）読者批評の始まりです。

プレイステーション2に僕が望むこと

先日行われた「プレイステーション2」の発表を見て、僕は本当に驚きました。ハードのスペックを見ただけではピンと来ませんでしたが、映像を見て大きな新しい可能性を感じました。3次元の表現の中に空気さえ感じることができました。「映画の中の主人公を自分で動かす」こともリアリティを帯びてきたと思います。

思えば「プレステ」は迷うことなく偉大なハードだと言えます。僕にとってそれは、CD－ROMの凄さであり、ポリゴンを用いた表現の衝撃でした。最初に買った『カルネージハート』や『チョロQ』のグリグリと物体が動く様子に有頂天になりました。僕は、ゲームの映像表現の進化に、進化のその時々においていくつかの夢を抱いていて、それがいつもかなえられてしまう、その技術進歩の速さはまさに驚異的です。

しかし「プレステ」について、いくつかの不満もありました。ひとことで言えば反応の鈍さです。スーパーファミコンにあった「プレイヤーと画面との一体感」が、プレステにはあまり感じられないのです。その、快感とも言える要素が、欠けてしまった。立体表現は処理が重く、CD－ROMのロード時間も、ちょっとした寂しさでした。僕がプレイした80枚位のソフトの中には傑作と呼べる物がいくつもありましたが、スーファミに比べて何か物足りない感は拭えません。スーファミとは何だったのでしょうか。任天堂の魔力－－そんな単純なものではないと思いますが、スクウェアにしてもエニックスにしても、素晴らしいソフトばかりでした。皆がスクウェアの次の1本を待ったし、任天堂のソフトの不思議な位の面白さに酔っていました。『マリオカート』なんか、今プレイしても面白いほどです。あの頃の勢いは何だったのでしょうか。企業努力の賜物であることは言うまでもありません



が、それ以上の、何かフロンティアスピリッツみたいなものが溢れていたようにも思います。

僕の願いとしては、プレステ2にしてもドルフィンにしても、ユーザーインターフェースに大いに気を配って欲しいと思います。それは、例えばもっとテンポをよくするためにロード時間を短くする工夫、などです。

ファミコンやスーファミには、キーをポンと押せばパッと画面が反応する「ノリの良さ」みたいなものが確かにありました。それは今、忘れられつつあるのかもしれません。そしてそれは、従来の「パソコンゲーム」には感じられなかった快感でもあります。今僕は、新しいハードにそういう「夢」を抱き、3月4日を待っています。

（東京都　宮田遊之）



兵庫県　たっきゅう道

PSはすごく魅力的なハードですが、当初はインターフェースにそれほど力を入れていなかった印象がありました。ノーマルコントローラーからデュアルショックへと、標準パッドが途中で変わったハードはPSだけでした。起動ロゴがAボタンスキップできないなども、まだまだ改良の余地アリだったかなという気がしたものです。PS2の実際の使い勝手はどうなんでしょうか。楽しみですね。

リアリティ重視のRPGに対する警鐘

最近のRPGにはリアリティ（現実味）のある映像や世界を売りにするものが増えているが、それらのリアルさには「現実的な想像を強いる」という問題がある。言い換えれば「現実的でない箇所に違和感を感じ、その違和感を払拭するために非現実を排除してリアルさを追求するようになる」可能性を秘めているということだ。現実的であれば面白いというわけでもないのに、なぜそこまでリアリティにこだわるのだろうか。

理由の1つとして「リアリティがある＝表現力がある」という誤解が浸透していることが考えられる。ゲームにリアリティを持たせるのは表現方法の1つに過ぎないはずだが、雑誌などのマスコミが映像や設定のリアルさをゲームの面白さへの貢献度と関係なく安易に誉めていることが影響しているのかもしれない。「伝えるべきこと（伝えにくい操作性やリズムなど）」より「伝えやすいこと（映像や設定のリアルさ）」を優先しているツケが回ってきたのだ。

「昔話は現実を抽象するが、伝説は現実的な想像を強いる」とは昔話について研究した学者マックス・リューティの言葉だが、これをRPGに当てはめると現在の主流は伝説型だといえる。どちらが優れているかを比較することは無意味だが、今のRPGは無駄を省くことなく肥大化した伝説型だとも言える。伝えたいことを伝えるためには無駄を省くことも必要なはずだ。最近のゲームの問題点に「リアルさ重視」ばかりが取り上げられているが、実のところ「無駄の放置」も深刻な問題なのだ。

リアルさを追求できるようになったのも、無駄を放置しておけるようになったのも、ハード性能の向上と無関係ではない。皆が待ち望んでいたハード性能の向上がゲームにマイナスに働いたのは皮肉な話だが、今後も同じことが繰り返される可能性は多分にある。「できること」と「やるべきこと」を間違えない、それこそが必要なのではないだろうか。

（神奈川県　月の流す涙）

よく誤解してしまうのですが、映像が緻密だからこそ生まれるファンタジー性もあるということ。海外のPCゲームを遊んでいると、その緻密なグラフィックにいつも驚かされます。そこで求められるのが、月の流す涙さんが言われている通り、何が本当に必要なのかという、描き手のセンスなんでしょうね。昔話にしろ伝説にしろ、もっと開発者には頑張ってほしいと思います。

ライター志望部門

さて、ここからは本誌ライターの登竜門である「ライター志望部門」です。今回のお題は新作RPG。昨年も様々なRPGが発売された中で、本当に面白いRPGとは何だったのでしょうか。また3ポイントゲットして本誌ライターになるのは誰か。それでは投稿作品の紹介です。

作品よりも商品性を重視するRPGがあって良い

ファミコンでRPGが出たばかりの頃、RPG最大の誉め言葉が「優れた暇つぶし」であった時期が確かにあったと思う。しかし現在、状況はかなり変わってきている。レベルアップのための必要以上の戦闘や、広大なマップをひたすらさまようといった「暇つぶし効果」は極力排除され、息も吐かせぬような速い展開のストーリー、まるで映画のような演出、そして多少複雑だが奥の深いシステム、そんな豪華なRPGが主流だ。そこには「しょせん暇つぶし」という言葉でRPGをくくることも、またRPGに「暇つぶし」を求めることも、もはや不可能に近いと言えるだろう。

そうした中で発売された低価格RPG『ドラゴンナイツ・グロリアス』は、見事に「優れた暇つぶし」の地位を取り戻した。

まず1980円という新作としては他のゲームと比べて圧倒的に安い定価。これはゲームだけでなく他のメディアと比較してもコストパフォーマンスが高い。さらに、このくらいの価格ならば「暇つぶし」として十分に納得できる。またクリアまでの時間も、1回あたり約7~8時間と短い。これは『ときメモ』1プレイ分に相当する時間だろうか。この程度なら軽い気持ちではじめることができ、肩が凝らないうちにクリアーすることができる。とにかく、その程度のプレイ時間で立派に剣と魔法の世界が楽しめるのだ。ただ、サウンドノベルよろしくその大部分がテキストで進行するRPGなので、自分が冒険している感覚はあまり味わえないのだが。

また、基本の部分がサウンドノベル風だけあってマルチエンディング制を採用しており、劇的な変化こそ望めないものの、ヒロインを選んだり、バッドエンディングを集めてみたりと、暇をつぶそうと思えばいくらでもつぶすことができる。ここで普通の価格のゲームなら値段分のもとを取ろうとしてしまい、きりきりと遊び尽くそうと考えてしまうのだが、もともとの定価が安いために、その手の感覚はあまり湧いてこない。ストーリーも古典的な少年成長ものだが、こちらも多くを求めていない分、暇つぶしだからと、あらもあまり気にならない。だから結構単純に物語を楽しむ余裕もできる。

正直、普通の値段なら、このゲームをプレイしようとは思えないだろう。しかしこのゲームは二千円程度の価格なのである。その事実はプレイする側のゲームに対する心構えをまるで変えてしまう。どちらかといえば古くさいゲームなのだが、そこには新鮮さすらも感じられる。それは、音ゲーなどに代表される新ジャンルとはまた違った形でのエポックメイキングなことだと思うのだが。

（埼玉県　下田明広）



実は『FFⅧ』の最有力対抗馬かも。

作品か商品かという問題よりも、ゲームに対する心構えが変わってしまう点が、低価格ゲームの凄さだと思います。じゃあすべてのゲームが1980円になったら、ゲーム文化はどうなるんだろう。缶コーヒーの新製品のように、とり

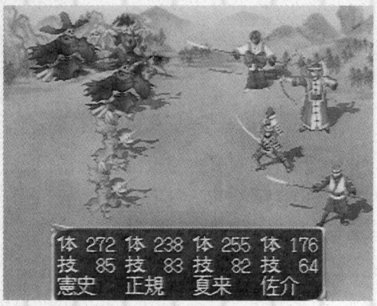
PANDORA MAX SERIES Vol.1ドラゴンナイツ・グロリアス（アドベンチャーRPG）　メーカー：パンドラボックス／機種：プレイステーション／価格：¥1,980／発売日：'99年11月18日

あえず出たら買う、飽きたら捨てる、といった感じになるんだろうか。でも価格の低下はユーザーにとっては福音ですよね。ともあれ下田さん1ポイント獲得です。

経験点ではなく遊び手自身が成長するゲーム

『俺の屍を越えてゆけ』は私の心に残ったゲームである。

このゲームは、主人公が何世代にも亘って子孫を繁栄させていき、最終的朱点童子を倒すことを目的とした純和風RPGである。主人公は短命と種族断絶の2つの呪いをかけられており、様々な神との「交神」によって子孫を増やしていく。



TVCMも印象的だった『俺屍』

ただ、何が心に残ったかというと、実はそのストーリーでもシステムでもない。本来、RPGは深い物語性を重視しているものだ。プレイヤーは、非現実の世界で活躍する主人公に現実世界の自分を投影することで、自らが英雄になったかのような感動と陶酔感に浸れる。当然プレイヤーも、それを目的としてプレイするのである。

だが、そうした感動や陶酔感は、あくまでもゲームの中だけのことだ。何十時間プレイしても、いったん電源を切り、現実の世界へと引き戻されれば、プレイヤーはゲームの感動や陶酔感などを忘れて生活しなければならない。それが現実と非現実との区別なのかもしれないが、成長しているのがゲームの主人公だけではあまりにも悲しくはないだろうか。

その点、『俺の屍を越えてゆけ』はゲーム世界から現実世界に戻ったときに、「血の意味」を考えるようになる。一年半かけて育てた主人公、つまり投影された自分自身が死ぬ瞬間には、やり残したことへの無念さと後悔が、そして子供という新たな自分が生まれてくる瞬間には大きな期待がある。おそらくそれは、そのまま現実の人生と重なり、自分が死ぬときに抱く思いと、子供に対する希望なのではないだろうか。それは自分だけでなく、ずっと昔に生きた先祖やこれから生まれてくる子孫も同じだろう。自分の血の中にそうした一族の思いが込められていることに気づいた時、今まで気づかなかった自分を発見できるのだ。

プレイヤーが現実を見直し、成長することができる。このゲームはやり終えた後にこそ価値があるゲームだといえる。

（茨城県　アレフ）

ゲームを遊んで我が身を振り返ったり、身につまされることって、まだ少ないですよね。コンピュータは白い紙のようなもの。文章だけでなく、絵も描けるし、音符だって刻める。早くコンピュータ・メディアで純文学を書く人が出てきてほしいと言ったのは堀井雄二氏でしたが、そうした力を持つゲームを早く遊びたいものです。おめでとうございます。アレフさん2ポイント目をゲットです。

今回は新作RPGというわりと身近な題材にもかかわらず、ライター道場にそれほど投稿はありませんでした。なんといっても『シェンムー』『ポケモン金・銀』で1通もこなかったのが意外です。以前RPGの本質について募集した際、内容に新鮮味がなかったと述べたことがありましたが、その余韻が引いているのでしょうか。というわけで次号のお題は「プレイステーション」です。PS本体でも、心のPSソフトでも、PSにまつわる現象でも何でもOK。PS2発売を前にあなたの手でPSを総決算させてください。もちろん一般投稿も大募集。皆さんの力作をお待ちしております。

各コーナーへのお便り、投稿は〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1F ㈱マイクロデザイン出版局『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー/RC係まで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かをご明記下さい。次回締め切りは3月1日（必着）

俺の屍を越えてゆけ（RPG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月14日

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集長　小野憲史

ゲーム批評2000年1月号　プレゼント当選者発表

●ゲーム批評2000年1月号表紙テレフォンカード（30名）
北海道　金井悠
青森県　塚田龍一
宮城県　友田隆史
山形県　山本修治
岐阜県　落合浩伸
富山県　堀江康晴
長野県　藤澤直紀
千葉県　浅野秀一
千葉県　伊藤孝治
千葉県　高田文弘
東京都　椎名明仁
東京都　高城有紀
東京都　山内健吾
神奈川県　友川洋二
埼玉県　月城徳守
群馬県　岡田兼好
茨城県　森永豪
静岡県　後藤典浩
愛知県　北野宏昭
奈良県　佐藤航
滋賀県　福田友紀
京都府　野上一雄
大阪府　稲垣俊昭
大阪府　谷雄吾
兵庫県　田代康一
兵庫県　下田隼人
兵庫県　田中潤二
香川県　曽根田彰
大分県　利光純子
福岡県　城戸裕

●エースコンバット3特製Tシャツ
山口県　小平正彦

（敬称略）

※当選品の発送は2000年2月20日までに終了する予定です。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし、2月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）**■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.28>'99年8月発行780円（税込）**■総力特集「テレビゲーム温故知新」●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！■2号連続特集「中古ソフト問題」中古ソフト流通 合法の判決下る!!

<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）

■「面白いゲーム、知らない？」

●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋／SCEI「ゲームやろうぜ」の挑戦／復活のエレメカ　他
■緊急特集
「ＶＪ問題」の真実



<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）

■「ネットゲーム、呪縛と新生」

■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか
●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也
■緊急特集　中古ソフト問題
東西で分かれた判決の示すもの
●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他



別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い　書店（帳合）印

販元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前
ご住所　〒
TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

（お詫びと訂正）前号におきまして以下の誤りがございました。関係者および読者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。●P.34上段：後送視点→後方視点

（お願い）前号の読者コーナーに掲載しました北海道の宮坂圭輝様、ご住所が不明でプレゼントが送付できません。編集部までお知らせ下さい。

EDITOR'S ROOM

「広告を入れる！」宣言をしたにもかかわらず、いきなり広告が入りませんでした。予想をしていたとはいえ、やはりゲーム業界以外の企業から広告を出向して貰おうと思うと、一筋縄ではいきませんね。一歩ずつ媒体の力をつけて、広く遊びの世界で魅力的な雑誌となるべく頑張りますので、長い目で見ていただければ幸いです。

さて、そろそろ映画館で予告編がかかってますよね。「007 The World is Not Enough」。マット・モンローの名曲「From Russia With Love」をBGMに、淡々と流れる予告編を見て、胸を鷲掴みにされた人も多いのではないでしょうか。小野さんはジェームズ・ボンドの良いお客さんなので、とりあえず新作が出ると必ず見ているのですが、皆さんはどうでしょうか。やっぱ格好いいと思うんだよなぁ。もう古いのかなぁ。育ちすぎた巨人なのかなぁ。（小野）

1999年末に観た『ファイト・クラブ』に心臓を貫かれた俺は、「何かを所有していると、いつか必ずそれらに振り回される。すべてを失って初めて自由になれる」というタイラーの言葉を胸に今日も血みどろで生きている。物や金に振り回される日常なんてコリゴリだ。身軽になれ、裸になれ！　でも『ファイト・クラブ』のサントラ買っちゃった。そして次にハマったのが坂口尚先生の大河マンガ「あっかんべェ一休」だ。人間に巣くう欲望、煩悩、欺瞞といった百鬼夜行に一人戦いを挑む孤高の風来坊、一休さんの姿に涙、涙、涙。未曾有の不況に見舞われ、身も心も荒んでしまった現代日本人すべてが要熟読の名作と言えるだろう。一休さぁ――ん！（©アニメ最終回の新右エ門さん）。面白かった？　じゃーねー。（あと『シュリ』最高！　そしてGAGAさん早く『イグジステンツ』公開してねバイキング松井）

ウチの自宅の自作パソコンは、小野さんに作ってもらってそろそろ2年。いい具合に時代遅れになってきました。といっても全然自覚がなかったのですが、先日、PCゲーム『ソウルリーバー』を遊ぼうと思って起動させてみたところ、カクカクしちゃって全然遊べなかったんです。どうも3DグラフィックボードのPOWER-VRが必須環境からかなり外れてたようで。DCでもPOWER-VR2が使われてるし、いけるいける…とか思ってたのは間違いだったようです。という訳で人脈を駆使してVoodoo2を2枚GETしてきました。2千円で。2枚差しだぜーとか考えてたんですが、PCIスロットがたりないっぽい。こうなると欲が出て来て、ついでに良いCPUにしようとか考えちゃいます。K6/233MHzだし。つーか、ゲーム動かなったのCPUのせいじゃねーの。誰かマザーとCPU譲ってくれないかなあ。ジャンクジャンク。（ヤマウチ）

----今号コレばっかやってました----

小野『mailで恋して』（iモード）…朝起きたらメールチェック。やめられませんなあ。
バイキング松井『Unreal Tournament』（PC）……こいつは、ヤバい。
ヤマウチ『ポケモン金』（GB）…前号のトイファイ大会は全員で10人でした。サムい。

隔月刊ゲーム批評 3月号

ゲーム批評Vol.31
第7巻第3号通巻51号
2000年3月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集長　小野憲史
デスク　松井　真
編集部　山内智和
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　有限会社エストール
城　信行
印刷　図書印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　（株）キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評5月号』
は4月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊 **ゲーム批評**

5月号予告

May

総力特集

プレイステーションをかたづけよう（仮）

1994年の登場以降、任天堂帝国を押しのけ、ついに国民機となったPS。この5年、いつからか業界はPSを中心に回っていた。発売前から賛否両論を巻き起こし、時代をはり倒して盟主の座を掴んだPSの行程を徹底考察。PS2の発売を前にハード・ソフト・流通等、多方面から「PSの時代」を総決算する。

その他、ゲームソフト批評（バイオハザード ガンサバイバー／クレイジー・クライマー2000／ポポロクロイス物語Ⅱ／NFL 2K／ROOMMANIA#203／バイオハザード-CODE:Veronica-／SEGA GT Homologation Special／UNDER COVER AD Kei／トレード&バトル カードヒーロー／サンバDEアミーゴ／PowerSmash／VIRTUA NBA等々)、連載陣も絶好調!!!!!!!!!!!!!!!!

次号「隔月刊ゲーム批評5月号」は2000年4月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆スタッフ&ライター大募集!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、編集スタッフとライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。編集・ライターなど実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「スタッフ・ライター募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡致します。応募から2ヶ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
「スタッフ・ライター募集係」（担当：小野）

ゲーム批評 2000 3月号
育ちすぎた巨人、RPG／ゲーム批評はデコを応援します
Vol.31

平成12年3月1日発行第7巻第3号通巻51号 発行人・武内静夫 編集人・武内静夫 発行所・マイクロデザイン出版局 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3551-9563(編集) FAX03-3551-1208

業界外広告、募集中

ゲーム批評

※ゲーム批評ではゲーム業界以外の広告を募集しております。

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-3
T1103679030787

50円切手をお貼り下さい。

ゲーム批評は
二度死ぬ

007最新作公開記念
（編集部）

POST CARD

1040041

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル1F

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.31アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで)。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで)。

この本を購入した理由。

あなたのプレイステーションの思い出を教えてください。

あなたの99年度CESA大賞は何ですか？
(99年1月1日～99年12月31日発売のソフトを対象)

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。